KIEMELT TÉMÁNK:

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

AZ E3 HITELES TÖRTÉNETE,
AVAGY TÉNYEK A FÉNYEK MÖGÖTT...

Search & Rescue 3

TELJES AKCIÓ JÁTÉK - CSAK NÁLUNK!
A VALÓSÁGHŰ SZIMULÁCIÓ ÉS AZ
AKCIÓDÚS FELADATOK LEGJOBB KEVERÉKE!

pc. games

BATTLEFIELD 2

EXKLUZÍV TESZT

ALAN WAKE

MEGDÖBBENTŐ KÉPSOROK KÖVETKEZNEK...

THE WITCHER

A TÖKÉLETES, LÉLEGZETELÁLLÍTÓ RPG...

40 oldal a legjobb játékokról E3 expo

GTA: SAN ANDREAS

ÉS IGEN! - MEGÉRKEZETT MINDEN IDŐK EGYIK LEGSIKERESEBB JÁTÉKA!

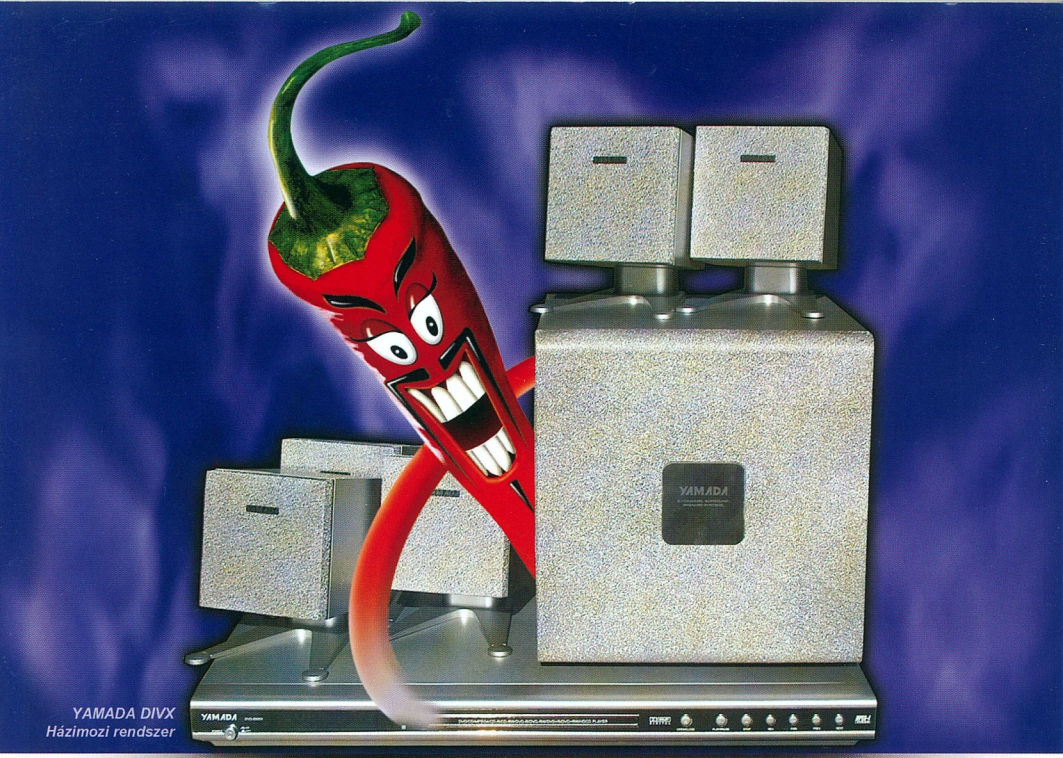
HARDWARE MELLÉKLET:

- LOGITECH KÖRMÉRKŐZÉS
- A BÖNGÉSZŐK LELKIVILÁGA
- HŰTÉS FELSŐFOKON
- EGÉRPAD TESZT

TOVÁBBI TESZTEK, BEMUTATÓK:

PREY, KING KONG, BATTLEFIELD 2, SCAR
SECRET OF THE LOST CAVERN, SINGLES 2

GAME PRESS
2005/4 július 1198 ft



YAMADA DIVX
Házimozi rendszer

Az erőteljes mozihangzás

YAMADA 5600 DVD lejátszó

UMAX YAMADA

forgalmazza: case COMPUTER - Tel.: 450 2930 - www.case.hu

188 OLDAL, A2-ES TÉRKÉPEK, SEHOL NEM OLVASOTT TRÜKKÖK!

PC.GAMES UNOFFICIAL GUIDE SOROZAT

PC · PS2 · X-BOX

GTA

- GTA: SAN ANDREAS
- GTA: VICE CITY
- GTA 3

GIGA TÉRKÉP MINDHÁROM JÁTÉKHOZ

> 100%-OS VÉGIGJÁTSZÁSOK
> ÖSSZES JÁRMŰ, FEGYVER BEMUTATÁSA
> CSALÁSOK, TRÜKKÖK MESTER FOKOZATON
> ALKÜLDETÉSEK, VERSENYEK ISMERTETÉSE
> A GYŰJTHETŐ, FELLELHETŐ DOLGOK HELYEI

KAPHATÓ A MediaMarkt ÉS SATURN

ÜZLETHÁLÓZATBAN ORSZÁGSZERTE!

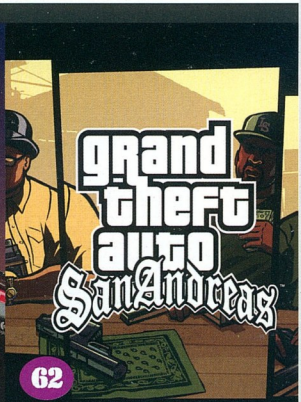
10

E3 - TÉNYEK A FÉNYEK MÖGÖTT

A világ legnagyobb játékkiállítása és vására az E3. Ha valaki átfutja az elmúlt tíz év krónikáját, hatalmas mennyiségű anyaggal találja szembe magát: több ezer cím, nevek, fejlesztők, kiadók. Ám a tüzetesebb, elemző szem érdekes összefüggésekre bukkanhat, olyan tényekre, melyek feltárják a játékipar elmúlt egy évtizedének irányzatait. Cikkünkben a show történetét e szemüvegen keresztül próbáltuk bemutatni, tehát nem a teljességre, hanem a trendekre és érdekességekre fókuszálva.

Van, aki szigorúan a billentyűzettel és az egérrel játszik mindenfélét, és van, aki kedvenc repülő- vagy autószimulátorához beszerzi a megfelelő kiegészítőket, és nevet a klaviatúrán pötyögtető delikvenseken...

100



62

Azt ugye tudtuk, hogy az eredeti GTA három városban játszódik, így a GTA3-ból is három rész várható, ezt az első két felvonás igazolta is. De arról még csak nem is álmodtunk, hogy ezek az őrült Rockstaros fiúk a harmadik esetében nem városban, hanem államban gondolkodnak...

KIEMELT BEMUTATÓK

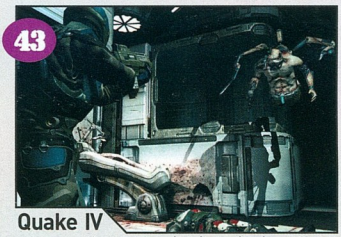
37

Unreal Tournament 2007
A játék megjelenése még igen csak odébb van, de az E3 során már megnézhettük, hogy mire számíthatunk.

42

Prey
A játék, ami 1998-ban tűnt fel a színen, majd tragikus hirtelenséggel eltűnt a szemünk elől.

43



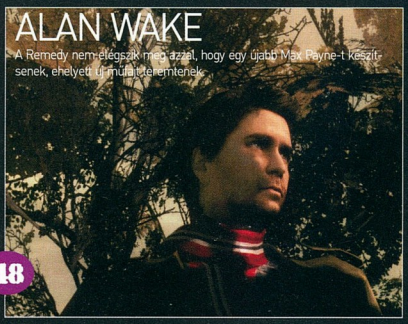
Quake IV
A Strogg-ok elleni küzdelem távolról sem ért véget. A Quake IV megmutatja, hogy mit tud valójában a Doom III motor.

44

The Witcher
A CD Projekt titokban új RPG etalont fejleszt. Szokásukhoz híven, a játék bemutatója is szuper titkos volt...

TARTALOM

CÍMLAPSZTORI



AKCIÓ

PARIAH 55
BOILING POINT: ROAD TO HELL 58
BATTLEFIELD 2 60
GTA: SAN ANDREAS 62

STRATÉGIA

IMPERIAL GLORY 67
STRONGHOLD 2 70
EMPIRE EARTH II. 72
SETTLERS: HERITAGE OF KINGS EXPANSION DISK 74

KALAND/RPG

SECRET OF THE LOST CAVERN 77
DUNGEON LORDS 78
SACRED: UNDERWORLD 80

HARDWARE

EGY KIÁLLÍTÁS GÉPEI 91
HARDVER HÍREK 94
PIACI KÖRKÉP 96
SONY REVOLÚCIÓ 98
JÁTÉKVEZÉRLŐK NEM CSAK MEGSZÁLLOTTAKNAK 100
EGÉR-ALÁ-VALÓ 102
MOBIL DVD-LEJÁTSZÁS ÚTON-ÚTFÉLEN 104
KOMPRESSZOROS HÚTÉS LAIKUS SZEMMEL 106
BÖNGÉSZŐ ALTERNATÍVÁK 108
SKYPEOUT 110

SZIMULÁTOR

SINGLES 2: TRIPLE TROUBLE 83
SCAR 84
7 SINS 86
NHL EAST SIDE HOCKEY MANAGER 88

ROVATOK

DVD TARTALOM 6
TELJES JÁTÉK 8
KIEMELT TÉMA 10
E3 BESZÁMOLÓ 18
EXKLUZÍV BEMUTATÓK 44
TERVEZŐASZTAL 112
TÁRSASJÁTÉK 114
FILMES JÁTÉKOK JÁTÉKOS FILMEK 116
VÉGIGJÁTSZÁS 118
NETES JÁTÉKOK 122
RETRO ROVÁT 124
HELP 126
CELERON, SZEX GYENGÉDSÉG 128

KIEMELT LEÍRÁSOK

PARIAH
Nagyon vártuk már a Digital Extremes új FPS-ét, de nem biztos, hogy megérte...

BOILING POINT: ROAD TO HELL
Érdekesnek igérkezett ez a Far Cry-ba oltott RPG-FPS egyveleg.

Imperial Glory
Újabb egyveleg érkezett, amely a körökre osztott stratégiát keveri az RTS elemeivel.

Scar: Squadra Corse Alfa Romeo
Alfával szállni élvezet. A Scar az év egyik legkellemesebb meglepetése.

INTRO

Sziasztok!
Bizony múlik az idő, ez legjobban akkor tudatosodik az emberben, amikor egy visszatekintést olvas. Ugyanez történt velünk is, amikor az E3 beszámolónk elé tervezett történelmi áttekintést böngésztük, bizony már több mint 10 éve megy az E3. Van közöttünk olyan, aki már az első kiállítások alkalmából is jelen volt a show-n, tényleg van összehasonlítási alapunk. Azt mondják, az idei volt a legnagyobb (persze mindig ez a marketing szöveg), de valahogy nem volt olyan pörgős a menet. Ha egy kicsit jobban megnézzük a dolgokat, az XBOX 360 és a PS3 bemutatója nélkül bizony nem lett volna az a hatalmas nagy kiállítás az idei E3. A show elemekből is mintha visszavett volna egy kicsit a szakma, néhol a tavalyi kellékekkel találkozhatott a nézelődő, jelezve a visszafogottságot. A legmegdöbbentőbb azonban a sokszor szinte kihaltnak tűnő West Hall volt, pedig régebben itt mindig nagy volt a sürgés-forgás. Szóval már az E3 sem a régi, a recesszióban lévő játékipar nem tombol igazán. Ennek ellenére megtoltuk rendesen az E3 beszámolókat, főleg azokra a címekre koncentrálva, amelyek tényleg megérdemlik a figyelmet, hiszen azért szerencsére akadtak ilyenek. Nem feltétlenül a bemutatott játékok nagy számára törekedtünk, hiszen manapság már a nagynak kikiáltott nevek is takarhatnak gyenge tartalmat, a marketing nagy úr lett játék országban. Elkeseredésre azonban semmi ok, hiszen itt van nekünk Alan Wake, a The Witcher, a Quake IV, vagy éppenséggel a nagy visszatérő Prey, melyek azért biztosítják, hogy lesz miért billentyűzetet és egeret ragadni az elkövetkező hónapokban, években. Bízunk benne, hogy összeállításunk elnyeri tetszéseteket, de ha véletlenül nem találkoztatok kedvenc programotokkal, ne csüggedjetek, az elkövetkezendő hónapban még sok E3 indíttatású cikket olvashattok majd a PC.GAMES-ben.

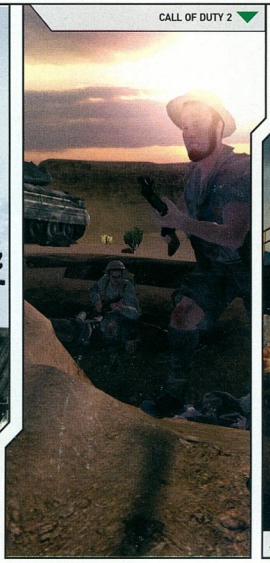
Kifejezetten a DVD-s PC.GAMES olvasóinak kedvez mostani teljes játék leosztásunk, hiszen bonuszként a DVD-re feltettük a Search & Rescue 2-t, melyet csak itt találhattok meg. A két program együtt igazi csemege az akció/szimulátor programokat kedvelőknek. Egyébként a továbbiakban is ebben a rendszerben üzemelünk, a DVD-n mindig találhattok majd egy plusz játékot, mellyel kedvezni szeretnénk olvasóinknak. Ha elő szeretnél fizetni lapunkra, akkor most különösen kedvező feltételekkel teheted meg, hiszen 3 teljes játékot adunk az előfizetés mellé. A részleteket a 129. oldalon találod meg.

a szerkesztők

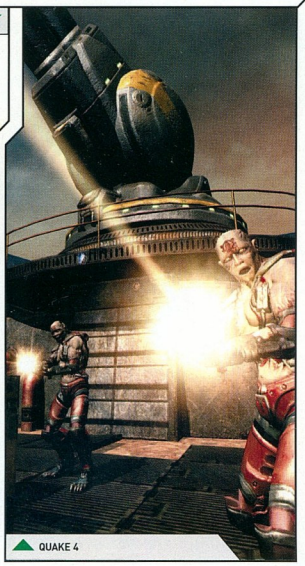
DVD TARTALOM

Mostani DVD-nk összeállításánál kitettünk magunkért, 2 oldalon fér csak el a sok cucc leírása...

GOTHIC 3



CALL OF DUTY 2



QUAKE 4

Ehónapban igazi Kánaán köszöntött be, hiszen két teljes játékkal is megörvendeztetünk benneteket. A minden PC.GAMES olvasó által elérhető **Search & Rescue 3** mellett a DVD-n megtalálhatjátok a sorozat előző részét, a **Search & Rescue 2**-t is.

Kicsit kevés demó fért rá a mostani korongunkra, de azért akadnak itt érdekes címek, hiszen velünk van a **Delta Force: Extreme**, a **Psychonauts**, a **Secret of the Lost Cavern**, vagy éppenséggel a **SCARS**.

A legnagyobb durranás azonban kétségkívül a videó- és képválogatásunk. Az előbbi nem kevesebb, mint 60 játékhoz tartalmaz igencsak érdekfeszítő videókat, méghozzá jó pár óra időtartamban. Van itt **Quake 4** movie, **Heroes of Might & Magic 5**, **Tomb Raider: Legends**, **Blitzkrieg II**, vagy éppenséggel **Gothic 3** video, hogy csak pár nevet ragadjunk ki a megnyerő listából. Mindezek kiegészítéseképpen pedig majd **2000 játékkép** kapott helyet a DVD-n, csinos rendbe szedve, köszönhetően az idei E3 igen bő termésének.

Nem hanyagoltuk el azonban ezek mellett a kötelező tartalmat sem, több tonnányi shareware és freeware játék, utility hegyek várnak titeket. Érdemes kiemelni az extrarovatból az **FPS Creator**-t, valamint a **LEGO Designer**-t, mindkettő nagyon jópofa darab. A modokat kedvelők ugyan csak három modból válogathatnak, azonban méretben és minőségben is kimagasló mindegyik. Már a nevük is sokatmondó, hiszen itt van a **Far Cry - K9 Vision**, a **Call of Duty - German Front** és egy igazi meglepetés, a **Half-Life 2 - Plan of Attack**.

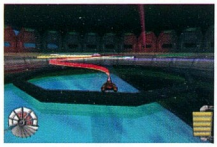
A rengeteg videó kiegészítéseképpen tallózhattok további extra látnivalóban (**X-Box 360** bemutató, **PhysX** videó, **Avalanche** engine), vagy pedig megtekinthetitek, hogy miként készült a **The Witcher**, vagy a **World of Warcraft**.

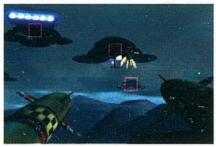
Egyszóval nézni és kipróbálnivalóban most sem lesz hiány, irány a DVD!

Kellemes szórakozást kívánnak,
a szerkesztők

TELJES JÁTÉK / TRIAL VERZIÓ

Automation Adventure / **PureBreaker** / **Vektor Space** / 6 Juin 1944 - La Libération / Alien Gunner / Atomcube Salmonster / Bernard & Hank / Blast-O-Matic / Caibreak Pokemon / Crowche Beginning / Dan! Da! Dan! / Gliderman / **Gunner 3** / Hurdler / Janior dan the Spaceman / Magical Jewelry / Mario Sorb 3 / Mission Mars





E3 GYŰJTEMÉNY

A mostani DVD természetesen az E3 jegyében született, hiszen a kiállításon rengeteg anyag látott napvilágot. A már említett videó-dömpingből azonban kiemelnénk az Avalance engine-ről készült bemutatófilmet, illetve a PhysX motorról készült bemutatócsomagot, mely nem kevesebb, mint 11 videót tartalmaz. A konzoltulajdonosoknak pedig természetesen itt van a hónap legnagyobb dobása, az XBOX 360 bemutató animja. Ha végignézték a videókat, akkor még mindig marad sasolni való, hiszen majd 2000 kép került a képmutatóba ez alkalommal, ami akárhogy is nézzük, kimagasló szám.

CSAK NÁLUNK!

TELJES JÁTÉK

Search And Rescue-ban a parti őrség egyik egységének a pilótájaként leszel részese a mentési feladatoknak. Teheted mindezt három legendás helikopterrel, így a legismertebb BK-

117 C1-gyel, a parti őrségnél legelterjedtebb HH-65 Dolphinnal, és haditengerészetnél használt mentőhelikopterrel, a Sikorsky SH3 Sea Kinggel. Mindhárom típus más-más repülési tulajdonságokkal rendelkezik, így erősen javasolt a küldetések elkezdése előtt alaposan kiismerni, melyik hogyan viselkedik a levegőben. A BK-117

C1 nem a gyorsaságáról híres, viszont kis súlyának köszönhetően rendkívül könnyedén mozog a levegőben, viszont egy kicsit erősebb szélben szinte lehetetlen vele repülni. A másik véglet a böhöm testű SH3, amely még lomhább, mint a BK-117 C1, viszont akár a legdurvább időjárási körülmények között is remekül lehet vele repülni, bár irányítani kissé nehezebb. A kettő között helyezkedik el a HH-65, amely gyors, még elég könnyen manőverezhető, de a komolyabb szelet már rosszul viseli.

DEMO
Delta Force: Extreme / Psychonauts /

Secret of the Lost Cavern / **SCAR** /

London Taxi / Alexander: The Heroes Hour

SHAREWARE / FREEWARE
Acres of Gold / **Break Quest** / Candy Crisis / Crazy Area / Crazy Atoms / Crazy Flood / Crazy Jumpin Jack /

Dynamic Biorythms / **Funky Farm** / Glorm / Neo Addict / Pushy & Co / Skill

vs Steel / Star Defender II / Task Force

MAGYARÍTÁS
American Civil War / Broken Sword / Alien Shooter / Sherlock Holmes Silver

Earring / **Full Spectrum Warrior**

MOD
Far Cry - K9 Vision / COD - German

Front / **HL2 - Plan of Attack**

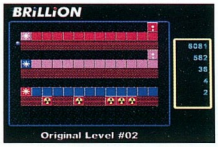
PATCH
Dungeon Lords 1.1 / Domination /

Stronghold 2 1.2 / Boiling Point update 1 / Pariah 1.02

UTILITY
Flex GIF Animator / Pure CD Ripper / 123 Flash Compressor / Ace Winscreen / 3D WebButton / Focus Photoeditor / Sherlock / Battery 2

EXTRA
Lego Designer / FPS Creator / Pivot Stickfigure Animator / Hátterek / Kapcsolódó / Képernyovédok / Képmutató / Webkitek / Cheatbook

JÁTSZD ÚJRA
Abandoned Well / BamberMan Retro / Bombertronics / Giana's Return / **Brill-**



ion / Bubble Bobble Ultima / High Noon / Jet Set Willy II / Kane / Krypton Egg / Delta / Omega / Stricky Ball '98

ÍGY KÉSZÜLT
The Witcher / World of Warcraft

VIDEO
187 - Ride or Die / 25 to Life / Alan Wake / City of the Dead / Commandos Strike Force / Dark Sector / El Matador / **Ghost Recon 3** / Hellforces / **Huxley** /

Panzer Elite / Parkan 2 / Prince of Persia - K.B. / Quake IV / Sniper / Stalin Subway / Stalker / Star Wars - Battlefront 2 / Suffering - Ties that Bind / **Tomb Raider - Legends** / Total Overdose / Age of Pirates / APB / Ascension to the Throne / Auto Assault / City of

Villains / Dark and Light / Elders Scrolls Oblivion / Exteel / Gauntlet - Seven Sorrows / Gothic 3 / Hard to be a God /

Hellgate / Heroes of M&M 5 / Knights of the Temple 2 / Pathologic / Sphere / The Roots / Blitzkrieg II / Blood Magic / Brigade / Chaos League / Panzers - Phrase 2 / Company of Legends / Heart of Empire Rome / Paraworld / Rise and Fall / Civilizations / Sparta Ancient Wars / The Movies / World War I / World War II / XIII Century / Avalanche Engine / PhysX video csomag / Prey E3 1998 / Xbox360

TRAINER
Brave Dwarves Back for Treasures / Circulate / Close Combat First to Fight / Deadhunt / Delta Force Extreme /

Dungeon Lords / **Empire Earth 2** / Heavy Weight Thunder / Inagorage / Necromania Traps of Darkness / Pariah / Psychonauts / Redisruption / Rock Story / Second Sight / Stronghold 2 / Submarine Titans / Supernova Galactic Wars / Taxi 3 Extreme / Rush

SAVEGAME
Close Combat First to Fight / Delta Force Extreme / Empire Earth 2 / Rock Story / Second Sight / **Stronghold 2** /

Taxi 3 Extreme Rush / Laser Squad Nemesis / Manhattan Chase / Second Sight / Super Ball Arcade

TÚLÉLŐCSOMAG
ACDSee / Adaware SE / Adobe Acrobat Reader / DaemonTools / DirectX / Flashget / F-Prot Antivirus / GetRight / mIRC / Motherboard Monitor / Nero / Opera / PowerTools / QuickTime / Sisoft Sandra / TotalCommander / WinAMP / WinRAR / WinZIP / WS Ftp / XNView

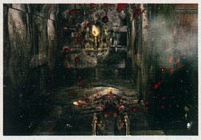
DRIVER
Alaplap:
nVidia - nForce 6.53 WinXP/2K WHQL

Videókártya:
ATI Catalyst 5.4 for Win2k/XP / nVidia - ForceWare 71.84 for Win2k/XP

CSAK NÁLUNK!

FPS CREATOR

Azt mondhatnánk, hogy egy pillanat alatt lehet ezzel a programmal FPS jellegű játékokat készíteni, ami persze kicsit túlzás lenne, de tény és való, hogy komoly programozói tudás nél-



kül is belevághatunk egy játék elkészítésébe. Persze a grafikákkal és 3D-s modelekkel azért meggyűlhet a bajunk, de ez már egy másik történet.

INFO INTERACTIVE VISION GAMES | ECOBIT | PC.IAVGAMES.COM/SAR3/

Az én helikopterem óriási vagy a világ ment össze?

SEARCH AND RESCUE 3

A segítség az égből érkezik, csak túl nagy hangja van, és nagy huzatot csinál.

Nyugodt szívvel kijelenthetem, hogy a repülés szerelmesei, illetve a repülés (nem repülőgép, hiszen a helikopter egészen más) -szimulátor rajongók, alapos kényeztetésben részesülnek, hiszen rövid időn belül már a második játékkal gyarapíthatják a gyűjteményüket. Az e havi teljes játékunkat is az Ecobit Rt.-nek köszönhetjük és a fejlesztője is ugyanaz, mint a két számmal ezelőtti teljes játékunk a Vietnam Med+Evac-é volt. Minő véletlenek vannak ugye? De hogy tovább fokozzuk a véletleneket, még a játék témája is hasonló, mivel most is helikopterrel kell mentési, kutatási, szállítási feladatokat teljesíteni. De itt vége is minden hasonlóságnak, elvégre ez mégiscsak egy teljesen más játék.

Ide rendelték a DDT permetezést?

SEARCH AND RESCUE 2

Ebben a hónapban, a DVD-mellékletel megjelent szám tulajdonosai még egy plusz teljes játékkal lehetnek gazdagabbak, amely nem más, mint a SAR3 egy évvel korábbi verziója. A két rész tulajdonképpen megegyezik egymással, azzal a különbséggel, hogy SAR2-ben csupán a HH-65-el lehet repülni, és néhány küldetése különbözik a harmadik résztől. A harmadik részben megjelent néhány újabb funkció is (például az áttlátszó pilótafülke, az éjszakai keresőfény), amelyek a korábbi verzióban még nem voltak benne, és ebben nincs könnyű fokozat sem. Mindezek ellenére éppoly élvezhető, és a SAR2-ben lévő eltérő küldetések még további játékidőt garantálnak. Arról pedig ne is beszéljünk, hogy a két rész együtt a Med+Evac-kal együtt már egy kisebb gyűjtemény, hiszen helikopteres („repülő-") szimulátor valóban nem sok található a piacon.

A Search And Rescue-ban a parti őrség egyik egységének a pilótájaként leszel részese a mentési feladatoknak. Teheted mindezt három legendás helikopterrel, így a legismertebb BK-117 C1-gyel, a parti őrségnél legelterjedtebb HH-65 Dolphinnal, és haditengerészetnél használt mentőhelikopterrel, a Sikorsky SH3 Sea Kinggel. Mindhárom típusnak másmás a repülési tulajdonsága, így erősen javasolt őket a küldetések elkezdése előtt alaposan kiismerni, melyik hogyan viselkedik a levegőben. A BK-117 C1 nem a gyorsaságáról híres, viszont kis súlyának köszönhetően rendkívül könnyedén mozog a levegőben, viszont egy kicsit erősebb szélben szinte lehetetlen vele repülni. A másik véglet a böhöm testű SH3, amely még lomhább, mint a BK-117 C1, viszont akár a legdurvább időjárási körülmények között is remekül lehet vele repülni, bár irányítani kissé nehezebb. A kettő között helyezkedik el a HH-65, amely gyors is, még elég könnyen manőverezhető, de a komolyabb szelet már rosszul viseli.

De nézzünk inkább bele egy kicsit a játékba, hogy lássátok mi

vár rátok. A telepítést követő első indításkor életre kell hívni egy pilótát, akinek a karrierjét fogjátok építgetni a sikeresen teljesített küldetésekkel. A név megadása után ki kell választani, hogy milyen nehézségi fokozaton akartok játszani. Az Easy fokozatot azoknak ajánlom, akik még most ismerkednek az ilyen stílusú játékokkal, nincs joystickjuk, és nem maga a repülés, hanem a mentőakció izgalma a lényeg. Az Arcade fokozatban már figyelned kell a légáramlatokra, a figyelembe kell venni a szelet, viszont a gép kezesbáránykénti hajtja végre az utasításaid. Ebben a fokozatban billentyűzettel is remekül boldogulhatsz. A realisztikus módot viszont csak fanatikusoknak és a joystickkal rendelkezőknek ajánlom. Ebben a módban játszva egy-egy feladat teljesítése rémálom lehet. Először is folyamatosan figyelned kell a gázkar és a kormányrúd összhangjára, másodszor az időjárási körülmények nem kis mértékben képesek megváltoztatni a helikoptered mozgását. Alaposan gondolja meg mindenki, hogy melyik módot választja a pilótájának, mert később nem lehet rajta változtatni. De ugyanez igaz a további négy opcióra is. Az első mindjárt a halhatatlan pilóta. Na, ezt célszerű bekapcsolni, mert sajna minden zuhanás a pilóta elhalálozását vonja maga után, és ha ez bekövetkezik, nincs más hátra, mint elölről kezdeni a karrierépítést. A következő opció a lezuhanási lehetőség kikapcsolása, ami annyit tesz, hogy a helikopter nem semmisülhet meg egy ütközéskor. Ha ez így van, akkor akár a földön is pattoghattok a géppel, semmi baja nem lesz

Itt pont jó lesz horgászni, leszállunk.

senkinek. Az újrajátszási lehetőség ki-be kapcsolása annyit tesz, hogy a küldetés végén megismételhető-e a feladat, vagy ahogy sikerült, úgy sikerült, és a kapott pont alapján értékeli a pilótát a program. Az időlimit egy kicsit érdekesebb opció, mert ha túl sokáig szöszmötöl valaki a mentési feladattal, akkor ha az időlimit be van kapcsolva, pontlevonás a jutalma. Mindettől függetlenül a legtöbb küldetésben súlyos

Ugorjon az operatőr mert rossz a fék!

sebesültet kell menteni, (nem vételenül kell helikopterrel érte menni) és ha sokat bénázol, mire fel tudod venni a fedélzetre, többnyire már útközben elhagyja az árnyékvilágot, és a küldetésért kapott pontszám a nulla környékén fog mozogni, így aztán oly mindegy, hogy az időlimit ki vagy be van kapcsolva.
Ha a pilóta kész, már kezdődhet is a játék. Aki elég tapasztaltnak érzi magát, nyugodtan vágjon bele egyből a küldetéssorozatba, de azért én javaslom mindenkinek, hogy fusson pár kört a szólóküldetésekben, és próbálja ki mindhárom gépet és néhány mentési feladatot, mert azért nem eszik olyan forrón azt a kását. Mondom ezt tapasztalatból, a Med Evac után, ugyanis amíg abban simán leszálltam szélviharban egy hadihajó fedélzetére, addig ebben a játékban szélcsendes időben is csak többszöri kísérlet után sikerült landolnom egy kórház tetején.

A játékban beállított három nehézségi fokozat valóban élesen elkülönül egymástól. A legkönnyebb természetesen a könnyű fokozat, viszont az érdekes, hogy az automata pilóta és az automata lebegés csak a realisztikus módban elérhető. Igaz, könnyű fokozatban ezekre valóban nincs is szükség, de Arcade módban sokszor jól jönne, hiszen egyhelyben lebegni a cél fölött, főleg ha van egy kis szél, bizony idegpróbáló feladat.
Search And Rescue, azaz kutatás és mentés, ráadásul a levegőből. A játék készítői a valós életből vett mentési helyzeteket próbálták meg minél élethűbben a monitorainkra varázsolni. Több mint száz különféle szituáció, amelyek mindegyike kipróbálható a szóló játékban, ráadásul mindegyiknél mi magunk állíthatjuk be a napszakot, az időjárást, és a nehézségi fokozatot. Ha belefogunk a pilótánk karrierjének építésébe, vagyis elkezdjük a kampánymódot, ugyanezekkel a küldetésekkel fogunk találkozni, csak a számítógép véletlenszerűen keveri a sorrendet, és állítja hozzá a napszakot és az időjárást. Az elején talán annyi a könnyítés, hogy többnyire nyugodt időben, legfeljebb egy kis szél kíséretében kell menteni, de később aztán jönnek az éjszakai, a ködös és az esős, sőt a szélviharos időben kapott segélyhívások. A mentési feladatok nagy többsége egy vagy több sérült kórházba szállítása, de akad néhány egyszerűbb is, például rádióbeszélgetés lehallgatása a levegőből, vagy valami csomag kézbesítése. A mentésekhez a jól megszokott hevedert, mentőkosarat, vagy a hordágyat kell használni (legalábbis ha nincs mód leszállni, és többnyire nem is lesz), de nem úgy, mint a Med Evac-ben, mert itt most nem kell orvost leengedni a sérülthöz, elég csak bizonyos távolságon belül mellé engedni, és hopp, már lóg is a kötél végén, vagy fekszik a hordágyon. A vízi mentéshez többnyire egy búvárt kell a sérülthöz juttatni, akit vagy kötélen tudunk leengedni, vagy beugrik a helikopterről, de erre csak maximum 15 láb magasból hajlandó. Van néhány olyan feladat is, amikor eltűnt személyt kell megkeresni, ami felér egy tű keresésével a szénakazalban.
A tengeren még csak-csak, de egy hegyes erdős terepen mondjuk éjszaka komoly feladat elé állít minden pilótát, hiszen a fülkéből szinte semmit nem látni, a kabin ajtajában ülve pedig azt nem látni, hogy milyen akadály van a gép előtt, és ahhoz, hogy észrevegyük a keresett személyt, elég alacsonyan kell a fák fölött repülni.
Mindez, amit leírtam a játékmenetről szól. Az, hogy mindez mégis hogyan néz ki, nem ennek az írásnak a tárgya, annyit azért csak leírok ide, hogy csodát, vagy Far-Cry részletességű tájat ne várjatok, hiszen a maximális a gépigénye egy P-III 500-as proci egy 32 Mb-os videokártyával, ami azért sokat elárul.

Az egy kulccsomó a zsebedben vagy ennyire örülsz nekem...?

Clemi
clemi@pc.games.hu

TÉNYEK A FÉNYEK MÖGÖTT

A világ legnagyobb játékkiállítása és vására az E3. Ha valaki átfutja az elmúlt tíz év krónikáját, hatalmas mennyiségű anyaggal találja szembe magát: több ezer cím, nevek, fejlesztők, kiadók. Ám a tüzetesebb, elemző szem érdekes összefüggésekre bukkanhat, olyan tényekre, melyek feltárják a játékipar elmúlt egy évtizedének irányzatait. Cikkünkben a show történetét e szemüvegen keresztül próbáltuk bemutatni, tehát nem a teljességre, hanem a trendekre és érdekességekre fókuszálva.

Két éve írtunk egy rövid összefoglalót a világ legnagyobb játékseregszemléjéről, az E3-ról. Azóta a show még nagyobb lett, a számítógépes játékipar mind elképesztő bevételeivel, mind a foglalkoztatottak számát tekintve mára a gazdaság jelentős szegmensévé nőtte ki magát. A '80-as években, a 8 és 16 bites „home computerek" idején Európa vitte a prímet, és az USA piacát inkább a pénzbedobós automaták, majd - elsősorban az Atarinak köszönhetően - ezek „kistestvérei", a TV-re köthető korabeli konzolok uralták. Nem véletlen tehát, hogy az első játékvásár és kiállítás is kontinensünkön került megrendezésre, nevezetesen Londonban, ez volt az ECTS (European Computer Trade Show), mely 1988-ban indult útjára. A kezdetekben évente kettőt is rendeztek belőle, tavasszal és ősszel. Az évek során utóbbi egyre meghatározóbb lett, ugyanis kezdett a piaci szemlélet eluralkodni - míg eleinte a nyári, illetve a téli szünetre és ünnepekre is jelentek meg játékok, az egyre karakteresebb kiadók elkezdték a fejlesztéseket a nagy bevételekkel kecsegtető karácsonyra időzíteni. Az ECTS 1995-ben jutott a csúcsra, az őszi seregszemlén akkora volt a tolongás, hogy az Olimpia Csarnok megtelt, több kiállító is csak a környék szállodáiban kapott standot. Aztán '96 tavaszán hirtelen beütött a krach: szinte az összes nagy cég távolmaradt - és ennek oka egy alig egy éves múltra visszatekintő kiállítás volt, a Los Angeles-i E3, melyet jó amerikai módra hatalmas csinnadrattával, körítéssel tálaltak, egy hollywoodi show, mely az ECTS-től eltérően nemcsak az európai, de a világ összes videojáték cége előtt nyitva állt. Egy év alatt sikerült minden idők legnagyobb szakmai bemutatójává és vásárává válnia, olyannyira, hogy az ECTS szervezői kénytelenek voltak az eddigre amúgy is szerényebb tavaszi seregszemlét törölni. A végkifejletről pedig előző számunkban tudósítottunk egy rövid hír erejéig: az európai show mögött álló CMP médiacsoport április 12-én bejelentette: kivonul a piacról, mely egyet jelentett az ECTS halálával.

Nem véletlen persze, hogy épp az 1995-ös évben lép színre az E3, mely - amint erről az említett cikkben is szó esett - a CES (Consumer Electronic Show) szakvásárból növi ki magát önálló, csak a számítógépes játékokat és ezek hardverét felvonultató parádévá. Hiszen 1994-hez köthető a home computerek korszakának vége, és ekkor nyílik ki a nagyközönség felé az internet is, ami a PC-k még rohamosabb terjedését eredményezi. 1995-ben megjelenik a Windows 95 és a DirectX - ne feledjük, ez az FPS-ek első aranykora, a Doom, majd a Quake évei! -, és a nagy kiadók is ez időben kezdik meg a piac felvásárlását és újrafelosztását. A 3D már megteszi első botladozó lépéseit, az nVidia első kártyája '96-ban jelenik meg. No és konzolfronton is friss szelek fújnak, megjelennek a 32 bites rendszerek, az első E3 két sztárja épp a Sony Playstation és a Sega Saturn.

Cikkünkben megpróbálunk egy átfogó képet nyújtani az E3-ról; a fiataloknak érdekes történelmi tabló lesz ez, nekünk, öreg rozmároknak nosztalgikus múltidézés - de hiszem, hogy mindenképpen tanulságos, és remélem, egyben érdekes is.

1995

- AZ ELSŐ (KONZOLOS) LÉPÉSEK -

Mint fent írtam, a show fő szenzációja a konzolok piacán volt, hiszen a Sega megjelent a Saturnnal, és a Nintendo is bejelentette az Ultra64 rendszerét. Ám a két veterán között egy új fiú is feltűnt, a Sony, mely rögtön egy igen ütős 32 bites géppel jelentkezett, ráadásul a PlayStation 299 dolláros ára pont egy százassal volt alacsonyabb, mint a Sega masinájáé - és egyben egy 50 címből álló játékcsomagot is beígért karácsonyra.

Érthetően a show játékkínálatában is főleg a konzolcímek hegesztői jártak az élen. A Capcom, a Konami, a Namco (itt debütált három olyan legenda, mint a Ridge Racer, a Tekken és az Ace Combat), a Psygnosis (a PS-en a Destruction Derby és a WipeOut volt a két címük, a csapat lett később a Sony liverpooli stúdiója), illetve az említett hardvergyártók is saját fejlesztésű játékokat mutattak be. PC fronton kiemelendő az Interplay, a ma már kultikusnak számító Descent első felvonásával.

1996

- AZ ÁTMENET ÉVE -

Bár még mindig sláger a konzol, hiszen megjelenik az N64 a Mario 64-nel, és a Sony is leviszi a PS árát a lélektani 200 dollár alá (1996-ra), a PC-s felhozatal, épp a felvezetőben említettek hatására, jelentősen megerősödik. Ez az átmenet éve, ugyanis ekkor még a DOS jelenti a megfelelő játékkörnyezetet - a tudósítások a grafikák esetében mindenhol az SVGA megjelenítést emelik ki, mint nagy újdonságot és csodát (az is volt). Ugyanakkor, mint írtam, már piacon van a Win95, de még félénk lépések történnek csak irányába.
A MicroProse döntését például, mely szerint a Falcon 4.0 szimulátor csak a Microsoft új rendszere alatt fut majd, erős kétkedés fo-

gadja - de a Virgin is elsősorban W95 alá ajánlja a show nagy sztárját, a Red Alertet, hiszen a DOS alatti 320x200-as felbontás, SVGA ide vagy oda, mégsem az igazi.

Ebben az évben még a kalandjátékok kelendőek, hiszen ez az aranykorszak, bár már a vége felé járunk - mindenesetre a Psygnosis jó adag ilyen címmel rukkol elő (Discworld II, Zombieville, Ecstatica 2), a Virginnél a Westwood még hegeszti a Lands of Lore második részét, sőt még az FMV-s, azaz „mozis" kalandok is képben vannak, legalábbis az Interplay bemutatja a Mummy: Tomb Of The Pharaoh címet, a jó Malcolm McDowell főszereplésével, és az ő standjukon túnik fel a Dragon's Lair készítőinek új játéka, a Shadoan is.

A pálmát viszont még mindig a szimulátorok viszik el, hatalmas a kiadók felhozatala: EA (AH-64D Longbow), Microprose (F1 Grand Prix 2, Falcon 4.0), Novalogic (Armored Fist 2, Comanche 3, F-22 Lightning), illetve az arcade játékok is népszerűek (EA - Need For Speed: Special Edition, Road Rash; Virgin - Screamer 2).

Töretlenül népszerű az RPG is; az Interplay ekkor vásárolja meg az SSi-tól a TSR-jogokat (D&D / AD&D); a Descent motorra épített, a Forgotten Realms világában játszódó Descend To Undermountain nagy feltűnést kelt, hiszen egy fantasy/akció/RPG elegy, és ez a keveredés még újdonságnak számít, de ugyanezen univerzum a helyszíne a Blood and Magic hagyományos RPG-nek is.
A stílus nagy csapata, a Sirtech is elemében van: Shadow Over Riva (a Realms of Arkania utolsó darabja), Nemesis: The Wizardry Adventure, és elkészül a Wizardry Gold is, az alapmű Win95-ös verziója is. Valami újat készít a fiatal Blizzard is: miközben bemutatják a Warcraft 2 küldetéslemezét és a Starcraftot, melyet sok kritikus egyelőre gyanakvással fogad („rókabőr", „Warcraft sci-fi köntösben"), a bejelentett Diablo az RPG alapokra erős akciót épít - ekkor még talán sejteni sem lehetett, hogy a PC-s játékipar egyik legnagyobb sikerszériája indul útjára. Az Origin is meglepetést okoz: sokak örömére új Ultima-rész készül, ám ezúttal Online néven, internetes játékmóddal. Igazán érdekes olvasgatni a korabeli híradásokat, melyek megpróbálták felvázolni, hogyan is néz ki majd a játék, mit jelent, hogy a neten játszuk - senki nem gondolta volna, hogy pár év múlva mennyire uralkodóvá válik ez a műfaj. A csapat egyébként még két másik címet jelent be: ezek a Crusader: No Regret és a Priveteer: The Darkening.

1997

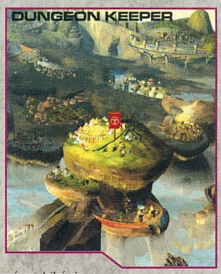
- FORRADALOM ÚJ DIMENZIÓBAN -

Talán az E3 legjelentősebb éve ez. Két hardverelem tartja lázban a világot: az Intel bejelenti a Pentium II-t, és megjelenik a 3Dfx csodafegyvere, a Voodoo 1. A 3D-s API-k (interfészek) terén nagy tolongás kezdődik, a 3Dfx saját felületet dolgoz ki Glide néven, a Windows megoldása a Direct3D, de az OpenGL és a QuickDraw 3D is a piacon van. A Win95 gyakorlatilag átveszi a terepet, ennek köszönhetően a D3D is elterjed.

A legnagyobb fejlődő az Activision, amely az első alkalommal még csak egy-két címmel volt a piacon. Ám hála az id Softnak és John Carmacknak, örökre beírják magukat a történelembe, hiszen '96 közepén robban be a Quake, és a '97-es E3-mon már ennek második része sokkolja a látogatókat. De a kiadó több lábon áll, elég erre talán egy gyors felsorolás: Hexen II, Dark Reign, Interstate '77, Heavy Gear.

A másik nagy név az ekkor (a Core Design, az US Gold és a Domark összevonásával) naggyá váló Eidos, akiknél persze a húzónév - és a show színpadának sztárja - Lara Croft, így a Tomb Raider 2. része a kedvenc, de itt a Myth is, és egy rejtélyes bejelentés, a Looking Glass által hegesztett Dark Project. A legnagyobb felhajtás mégis a Daikatana körül zajlik - ma már tudjuk (erről is olvashattak korábban hűséges olvasóink), hogy a játék - mely 2000-ben kerül majd csak piacra - mekkorát bukott (és vele együtt a készítő John Romero).
A kiadót csak az említett Sötét Projekt mestere mentette meg - Warren Spector, ugyanis ez a játék természetesen a Thief, melynek sikere után Spectort maga Romero hívta át az Ion Stormhoz, ahol aztán a mester által összeverbuvált csapat első játéka, a Deus Ex húzta ki a csávából őket.

Természetesen az EA is hatalmas show-t vágott le, a 3Dfx-re kihegyezett címekkel (a Need For Speed 2 gyorsítókártyás verziója, Apache Longbow 2, Populous: The Third Coming, Dungeon Keeper, és a már Chris Roberts nélkül elkészülő Wing Commander: Prophecy - az Origin felvásárlásával újra bemutatkozik a picit leállt Ultima Online is). Ez az időszak a cég sportjátékainak felfutását is hozza: NBA 98, FIFA: Road To World Cup '98, NHL98. Ha már sport: a 8-bites korszak egyik utolsó mohikánja, a Gremlin bemutat két címet - Actua Soccer 2, Actua Hockey -, melyekben a karakterek mozgását valós emberek mozdulatainak digitalizálásával készítik el; ez a mára már általánossá váló mo-cap, ám ekkor a technikához szükséges berendezésből mindössze kettő található a nagyvilágban. Ha már érdekességek kerültek szóba, említtessék meg az Empire Interactive is, akiknek standjáról két különlegességet kell kiemelnünk: a Flying Corps Gold verzióját, mely nemcsak multis kiegészítést és 3D-s megjelenítést tartalmaz, de egy új örület: az erővisszacsatolásos vezérlők, azaz a force feedback támogatását is, és a Battleground: Bull Run stratégiát, melyben nagy újdonság az e-mailes többjátékos üzemmód.



A következő nagy név a Virgin, mely címeit zárt katonai sátorban mutatja be, ahová csak külön belépővel lehetett bejutni; ekkor kezd az E3 egyre zártabbá, exkluzívabbá válni, sajnos mára ez a kivételezés eléggé általánossá vált. Ők is meglátják a lehetőséget az új dimenzióban, jó példa erre az eredetileg Ultra64-re fejlesztett Shadows of the Empire, melyből a gyorsítókártyás őrület láttán hamar készítettek egy PC-verziót; a tudósítások külön kiemelik a 640x480-as felbontást, és a lélegzetelállító 30 fps-es száguldást.
A kalandjátékok az utolsókat rúgják: a Virginnél a Lands Of Lore 2 és Broken Sword 2, míg a LucasArtsnál a Monkey Island 3. Előző számunkban írtunk már George Lucas játékcégéről, az ő vesszőfutásuk is itt kezdődik, hiszen a sikeresnek mondható Dark Forces 2: Jedi Knight mellett itt mutatják be a Star Wars: Rebellion (Angliában Supremacy) játékot, mely '98 egyik legnagyobb bukásának tekinthető.

Az Interplay húzócíme a Fallout, a Blue Byte Extreme Assault és Incubation játékai szintén nyerők, a MicroProse pedig még mindig a Falcon 4-gyel tűndököl („de most már tényleg kiadjuk"), bár náluk azért találunk még jó neveket (MechWarrior 3, MechCommander, Worms 2).
A Falcon 4 egyébként az egyik első vaporware, hiszen még 1994 szeptemberében jelentették be szegényt, aztán jöttek a vállalati problémák, majd a Win95, amikor kezdett kialakulni, beütöttek a gyorsítókártyák - és nem ez az utolsó találkozásunk a címmel...

Eme „gőznemű" kategória abszolút győztese mégsem ez az F-16 szimulátor és a MicroProse, hanem - következzék dobpergés! - a GT Interactive. Választékuk színes és ütős, hiszen olyan címek mutatkoznak be, mint az Unreal, Oddworld: Abe's Oddysee, vagy büszkeségünk, az Imperium Galactica (bár ez már akkor rég piacon van, a kiadó érdemesnek látta ezzel a címmel reklámoznia magát). Amiért viszont az ütős szekciót emlegettem: a GT-család ígéretes csápata, a 3D Realms egyszerre két nevet is bedob a köztudatba: világhíres gyermekük igazi 3D-s akcióját Duke Nukem Forever címmel, és egy másik, erre hajazó FPS-t, melynek neve Prey. Mindkét játékról már 1-2 éve beszéltek, utóbbi azonban épp itt, a '97-es E3-on mutatkozott be a nagyközönség előtt, igen biztató állapotban (nagy feltűnést keltett, hogy csak 3D-s kártyával volt hajlandó elindulni). Azóta a páros a vaporware kategória örök győzte-

se, hiszen a mai napig nem készültek el - de évről évre hol egyik, hol másik felbukkan a show-n, idén sokakat megdöbbentve például a Prey került elő a fiók mélyéről.

Említsünk meg még néhány címet zárásul. A legnagyobb botrányt a Running With Scissors kavarta a kultikus Postal bemutatásával, Chris Taylor csapata, a Cavedog Entertainment nem kis meglepetést okozott a Total Annihilation-nel, nem beszélve a Shiny gyermekéről az MDK-ról sem.

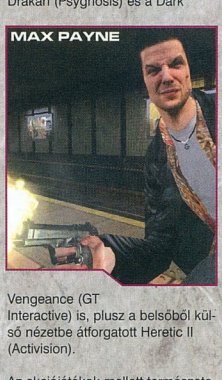
1998

- A CSÚCSTALÁLKOZÓ -

50 ezer négyzetméteren 440 kiállító 1600 új játéka - és elképesztően nagy nevek. Játékország nagy éve 1998, és ezt jól jelezte az E3 is. A Sega is ebben az évben mutatta be a Dreamcastot, bár nem a vásáron, hanem pár héttel korábban. De a show a PC-ről szólt - és főleg az FPS-ről, hiszen a GT az Unreal végleges, kiadás előtt álló változatát mutatta be (a Wheel Of Time és a Blood 2 mellett), de a Sierra egy kezdő stúdió, a Valve első játékával mindenkit megdöbbentett; a Half-Life a kritikusok és a szakma szerint is erősen sikerszagot árasztott... A „bűnös" természetesen a 3D. Egy '96-os angol felmérés szerint a szigetországban legtöbbet eladott 30 játék közül 25 3D-s megjelenítést használt, a listán az addig népszerű Age of Empires lecsúszott a 76. helyre.

Az FPS-ek sorában „szokás szerint" feltűnt a Duke Nukem Forever, amelyben a Quake2 motort az Unreal erőműre cserélték a 3D Realms fejlesztői, megjelent benne a járművezetés is (a bemutatott videóban Duke egy tehergépjármű platójáról géppisztollyal faragta a disznófejűeket), no és persze a szintén Unreal hajtotta Prey is. Érdekességképpen megemlítem, hogy az EA már ekkor be akart szállni a műfajba, így megrendelték az ifjú Rebel Boat Rocker stúdiótól a Prax Wars nevű játékot. A cím itt jelent meg, és elég ígéretesnek tűnt, aztán a vége az lett, hogy a bukást elkerülendő az EA be sem engedte fejezni a játékot, a fejlesztőcsapat feloszlott, aztán újjáalakult Gearbox néven, őket már gondolom, nem kell bemutatni. Még a MicroProse is bejelentkezett két Unreal-motoros címmel (X-COM Alliance, Klingon Honor Guard), sőt az eleddig jófajta szimulátorokat gyártó Novalogic is, a saját Voxel Space 3 motor hajtotta Delta Force-szal.

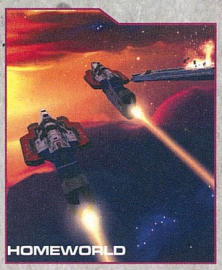
Természetesen nemcsak a belső-, hanem a külsőnézetes akciócímek is csillognak az új dimenzióban. Az Eidos a nagy érdeklődés miatt egyszerre három Lara Croft modellt is magával hozott a sorozat 3. részének bemutatójához, a LucasArts pedig a korábban kalandjáték-hős Indiana Jonest állítja az angolok bőgyös kalandornője ellenfelének az Infernal Machine alcímű játékban. Az igazi, nagy áll-leesést azonban a GT szolgáltatja, ugyanis az előző évben felreppent hírek után ezen a vásáron mutattak be egy videót a fiatal finn Remedy fejlesztőinek új játékából, és a Max Payne mindenkit lenyűgöz (a 3D Realms is besegített a hegesztésbe, szerencsére legalább ez a cím elkészült...). Szintén e műfaj jelentkezője a Drakan (Psygnosis) és a Dark



Vengeance (GT Interactive) is, plusz a belsőből külső nézetbe átforgatott Heretic II (Activision).

Az akciójátékok mellett természetesen a szimulátoroknak adott új lendületet a plusz egy „D". A MicroProse még mindig a Falcon 4-gyel próbálkozik, mely ekkor már korai béta állapotban van (a kiadó standján azért feltűnik két biztatóbb cím is: European Air War és Top Gun: Hornet's Nest). Itt rögtön zárjuk rövidre a Falcon 4 történetét is: miután a Hasbro felvásárolta a MicroProse-t, az új vezetés 1998. december 31-ét adta meg legutolsó határidőnek. Gilman Louie és a Falcon 3 csapat tagjainak segítségével meg is jelent a játék - rettentő bugosan. Egymást követték a foltozások, majd 1999. december 7-én a Hasbro lapátra tette a csapatot. Hogy, hogy nem, 2000 áprilisában aztán felkerült az internetre a Falcon 4 forráskódja, melyből a játékosok közössége egy elég jó anyagot faragott... Azért a kínálatban van bőven említésre méltó cím: F-16 Viper, MiG-29 Fulcrum (Novalogic), Apache Havoc (Empire), Jane's Fighter Legends (EA), Fighter Squadron: Screaming Demons Over Europe (Activision), a Microsoft pedig bemutatja az MS Flight Simulatort. A szimuláció nem csak a levegőben zajlik; szintén MS termék a Motocross Madness, az EA slágere természetesen a Need For Speed III: Hot Pursuit, de a Motoracer 2 is náluk tekinthető meg, az SCi pedig a kissé már a kategória határait feszegető Carmageddon 2-vel ijesztget.

A stratégiai vonal legjava még a 2D-s, leginkább izometrikus nézettel operál: MechCommander (MicroProse), Settlers 3 (Blue Byte), HOMM3 (3DO); a nagy sláger persze a Microsoft dédelgette Ensemble-folytatás, az Age Of Empires II, amely még csak korai fázisban van, addig is az első rész kiegészítő lemezét (The Rise Of Rome) kínálja a cég, de szintén ők gondozzák a Close Combat sorozat 3. felvonását is. Az egyre jobban vergődő LucasArts a korábban szintén 2D-be tervezett SW-RTS játékot, a Force Commandert hamar átforgatja valódi 3D-be, az itt bemutatott első képek még nem árulták el, legfeljebb sejdítették a két évvel későbbi nagy bukást (lásd a már említett múltkori főtémánkat). Stratégiáról lévén szó, szintén e show kiállítottja a SimCity 3000 és Railroad Tycoon II is, melyek szintén valódi 3D-s megjelenítést használnak, no és a kategória idei két győztese, TBS-ben az EA gondozta, Firaxis fejlesztette Alpha Centauri, míg RTS fronton a fiatal Relic nagy feltűnést és meglepetést keltő űrstratégiája, a Homeworld, melyet a Sierra állít ki.



Az Interplay viszont teljes pompában ragyog, elég talán csak pár címet felsorolni kínálatukból: Baldur's Gate, Fallout 2, Star Trek: Starfleet Command, Messiah, Descent 3, Giants - elég tekintélyes lista. No és persze itt a Blizzard is, akik bejelentik a Diablo folytatását, ami nem kis visszhangot kelt, hiszen a kanadai csapat eddigre már a megbízható sikercímek készítőjeként híresült el. Ha már szóba kerültek az RPG-címek: az EA sem marad le, érkezik az Ultima IX. Az amerikai kiadóóriás persze főleg a sportjátékok terén egyeduralkodik, az NBA, NHL címek ebben az évben sem akadtak vetélytársra. És ha már ez egy ilyen „vegyessaláta" bekezdés, említésék meg a GT másik remek címe, az Oddworld: Abe's Exodus, illetve a Crystal Dinamics készítette Legacy of Kain: Soul Reaver is.

Gondolom, a felsorolásból is kitűnik, hogy szinte teljesen eltűntek a kalandjátékok. A Sierra tulajdonképpen itt zárja le a nagy korszakát azzal, hogy átforgatja 3D-be a King Quest sorozatot, a 8., Mask of Eternity alcímet viselő játék némán eltűnik a balszélen - a Blizzard pedig a „manapság nem a legnépszerűbb műfaj"-ra hivatkozással elteméti a tervezett Warcraft Adventuret. Szintén 3D-be próbál meg piacot találni magának a zseniális Tim Schafer gyermeke, a Grim Fandango, hiába - a hűvös fogadtatás számomra örök rejtély marad (mivel egy pokolian hangulatos termékről van szó; jegyezzük meg, hogy ennek ellenére elnyerték a kalandkategória fődíját), és tulajdonképpen ez adja meg a kegyelemdöfést a LucasArts kalandrészlegének is. Vannak azért még próbálkozók, az Interplay például egy Star Trek kalandnak áll neki (Secret of the Vulcan Fury), a Mindscape pedig a Legend fejlesztette, és az ismert horror-író, John Saul jegyezte Blackstone Chronicles címmel jelentkezik.
Ami viszont mindenképp, mintegy slusszpoénként ide kívánkozik: a Sony bemutatja a 989 Studios fejlesztette EverQuestet, és az MMO-RPG-k megkezdik szárnyalásukat.

1999

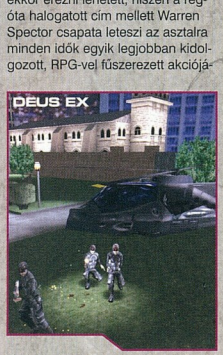
- RÓKABŐR, VISSZATÉRŐK, ÁLLÓVÍZ -

A konzolok új generációjáról szólnak a hírek, a Dreamcast már piacon, a Sony a PlayStation2-t leplezi le a Gran Turismo dobbenetesen fotorealisztikus képeivel, a Nintendo egy Dolphin kódnevű új rendszerről beszél. PC-fronton a kedélyek picit lenyugodtak, sőt akár állóvízről is beszélhetünk. Hemzsegnek a második-harmadik-sokadik részek és kiegészítők, alig találni új ötletet. Rengeteg a visszatérő, akikkel egy évvel korábban is találkozni lehetett, és még mindig nin-

csenek piacon. A 3D-s megjelenítők immár a harmadik generációnál tartanak: TNT2, Savage4, Voodoo3, utóbbi azonban még csak prototípus, ennek ellenére a 3Dfx napi egy VW bogár kisorsolásával reklámozza - érdekesség, hogy az előbbi két gyártója, az nVidia és az S3 meglepő módon távolmaradt a rendezvénytől, feltűnik viszont a Matrox, a Millenium G400 sorozattal. Megkezdődik a csata a hangkártyák terén is: mialatt a Creative az SB Live-ot osztogatja 99 dollárért és az EAX rendszert reklámozza, az Aureal az A3D mellett tör lándzsát, és egy sarokban csendben ingyen szórják a Vortex 2.0 tesztkártyákat. (Nagy örömükre a Voytera az A3D-re alapozza az új Turtle Beach hangkártyát. E csata végét persze már ismerjük - 2000 szeptemberében a Creative felvásárolta az Aurealt; így is lehet a piacon győzni...) A Microsoft újdonsága az első optikai egér; ők persze szoftvertéren is nyugodtak, hiszen a Windows immáron biztosan játékplatformmá vált, és a DirectX tért hódított. Ezek az évek azonban másról is szólnak: ez egyre több profitot termelő játékipar vonzza a befektetőket, és megjelennek a felvásárlók, a pénzügyi- és médiacsoportok, melyek portfoliójukba szívesen illesztenek bele fejlesztőket és kiadókat, azaz megkezdődik a piac újrafelosztása, átrendeződése - meglepő módon ebben élen járnak a franciák.

A legnagyobb sláger persze a Quake 3: Arena. John Carmack a 3D-s motorokat is új generációba emelte, megjelennek az eddig elképzelhetetlen ívek, görbületek, a teleportok, melyekben látni a túloldalt, a dobbantók - az Activisonnál sorban állnak a licencre áhítozó fejlesztők. A kiadó azonban saját szárnyai alatt is melenget Q3A-erőműves játékot, ez a Star Trek: Elite Force; az űrszekeres bitjogoknak köszönhetően egyébként még két ilyen címük van porondon, a ST: Armada és a ST: Insurrection. Ám ezzel még nem fogyott ki a sikeresnek ígérkező címekből a valóban szárnyaló cég: itt van a Vampire The Masquarade: Redemption, a Battlezone2, a Dark Reign 2, az Interstate '82, a Heavy Gear 2 is. Egészen különleges a státusza egy másik, forradalmi sérülésmodellel bíró FPS-nek. A Soldier Of Fortune zárt ajtók mögé került, az április 20-i szörnyű középiskolai vérengzésre tekintettel - a videojátékok erőszakossága ekkor válik egyre gyakoribb témává.

Az Eidos sem sokkal marad le vetélytársa mögött, az új Lara-modell, Lara Weller a sztár, no és persze meginti itt a Daikatana, melyet személyesen a tervező, John Romero prezentál. Azt, hogy baj lesz, már ekkor érezni lehetett, hiszen a régóta halogatott cím mellett Warren Spector csapata leteszi az asztalra minden idők egyik legjobban kidolgozott, RPG-vel fűszerezett akciójátékát - a Deus Ex lazán besöpör jó pár díjat, ráadásul az Ion Storm másik alapítója, Tom A. Hall is befejezi az igen jól sikerült Anachronox sci-fi témájú RPG/kalandjátékot. Ezek mellett viszont ígéretes, de sajnos nem a legjobban sikerült (hogy finoman fogalmazzunk) címek kezdik meg a kiadó mélybehúzását: Abomination, Braveheart, Cutthroats (Pirates klón) - szerencsére pár szerencsésebb csillagzat alatt született játék (Omikron, Urban Chaos, és a tavaly is elhozott Soul Raever) próbálja picit ellensúlyozni ezt. Mivel új Tomb Raider sincs (bár a Core Design sietve megerősíti, hogy dolgoznak egy új címen), a nagy reménység Daikatana pedig haláltusáját vívja, az Eidos lecsúszásának első éveként jegyezhetjük fel 1999-et.



A legnagyobb standdal az Electronic Arts dicsekedhet, akik ekkor már leírták az ECTS-t, és csak az E3-ra koncentráltak.

A sportvonal - FIFA, NHL, NBA, PGA, NFL - egyre nívósabb, és a Need For Speed: High Stakes is büntet, nem beszélve a repülő-szimulátorokról (Jane's USAF, Flight Unlimited III, Flight Combat: Thunder Over Europe). Ám a mindig is jó szerződéskötéseiről és felvásárlásairól híres kiadó zseniális címeket tud felmutatni ezek mellett is: az „apróbb" címek közé tartozik a Nox, a Dungeon Keeper 2, vagy a Theme Park World. Az igazi nagy vonulat azonban a stratégiáké: a Shogun: Total War, és a készítő Creative Assembly a kiállítás egyik nagy felfedezettje, az immáron EA-családba tartozó Westwood-féle Tiberian Sun ismét sikert arat, no és persze itt van Will Wright újabb zseniális ötlete, a The Sims, mely igen nagy feltűnést kelt - igaz, az első hírmorzsákat már tavaly fel lehetett csipegetni az E3-on, itt azonban már egy igencsak kész verzió késztette megtorpanásra a nagyérdeműt. És még ezek mellett is ott volt a Thief II és a System Shock 2, a Looking Glass Studio két mesterműve (utóbbi fejlesztésébe egyébként besegített a fiatal Irrational Games is), és persze Molyneux mester (szokás szerint) innovatív gyermeke, a Black and White első verziója...

Új kiállító a vásáron a francia Havas médiacsoport. Rendszeres olvasóink ismerik a történetet: '96-ban a CUC nemzetközi konszern felvásárolja a Sierrát és a Blizzardot, majd a veszteségeik miatt laza egy milliárd dollárért átpasszolják az egész pakettet a franciáknak, mely egyébként a Vivendi leányvállalata. Standjukon a főszereplő persze a Blizzard és a Diablo2, de a Warcraft II Battle.net Edition is siker. A másik húzónév természetesen a Sierra neve alatt futó Half-Life; a kiegészítő Opposing Force épp úgy sláger, mint a Team Fortress II. A Homeword még mindig kiállítási darab (és meginti elvisz a legjobb stratégiának járó nagydíjat) és a SWAT 3: Close Quarters Battle is tetszést arat. Érdekes, hogy a Sierra ekkor még mindig hisz a régi sikerműfajokban, így bemutatkozik a Gabriel Knight III és a birodalomépítős Pharaoh is.

A másik új szereplő és felvásárló a korábban hagyományos játékairól ismert Hasbro, mely - ahogy arról fent már esett szó - elnyelte a szenvedő MicroProse céget, valamint megszerezte az Atarit is, és egy igen tekintélyes kínálatot tárt a közönség elé, hatalmas standdal és felhajtással. Sajnos az eredeti címekkel nem sok szerencséjük volt, bár a Gunship!, vagy a B17 Flying Fortress folytatása még a „nem rossz" kategóriába esik, de ők állnak neki a 3D-s Simon The Sorcerernek is, amely máig örök bánatom-haragom. A Risk II viszont saját jogon készül el, és ez legalább dicsérhető, no és itt jelentik be, hogy a kiadó leszerződött a Firaxis-szal, és Sid Meier nekiáll a Civilization III készítésének, ami bőven elvisz a hátán az egész bemutatót.

Az 1999-es év jelentős évszám a francia Infogrames életében is, hiszen az első felvásárlási kampányuk végén járnak, övék a Gremlin, az Ocean Software, a Beam Software/Melbourne House, és elkezdődik az előkészítése a nagy dobásnak, azaz az Accolade és a GT-Interactive megvételének, ezzel az észak-amerikai jelenlét megszilárdításának, melyre ez év végén kerül majd sor (és 2000-ben aztán elnyelik a fenti Hasbrót is). A cég ez évi kínálatában szerepel az Alone In The Dark 4 (csak bemutató mozi formájában), az Outcast, és a Le Mans 24 Hours.

És még mindig nincs vége a feltörekvő multiknak: '99 februárjában az Interplay megszerzi a Virgin kisebbségi tulajdonát, mire a (naná, hogy francia) Titus a Virginbe pumpál 25 milliót, aztán ez év októberében megvásárolják majd az Interplay részvényeinek többségét, aztán megveszik a Virgin teljes pakettjét. Most még azonban májusnál járunk, így az Interplay önállóan van jelen, és a tavalyi címek (Earthworm Jim 3D, Giants: Citizen

Kabuto, Messiah) mellé új névként bejelentik az Evolvát, és három húzócímet: Descents: Freespace - The Great War (Volition), Planescape: Torment (Black Isle) no és a BioWare-tól a Baldur's Gate 2, bár ez csak tervezési fázisban van, a hír inkább a piac felajzására (és idegesítésére) jó.

És ha már a franciák: az 1986-ban alapított Ubisoft szintén ezt az évet látja alkalmasnak arra, hogy megkezdje a birodalomépítést. Egy-egy irodájuk már van Angliában és Németországban, és minden fejlesztőjüket ráfektetik a minőségi játékgyártásra, hogy a piac jelentős szeletét magát megszerezhessék (ami jövőre indul a Red Storm, 2001-ben pedig a Blue Byte megvételével) - itt még csak a Rayman 2: The Great Escape ez egyetlen említésre méltó címük. Ha már szóba hoztuk őket: a Tom Clancy nevével fémjelzett Red Storm kiállítási darabja a Rainbow Six: Rogue Spear és a szemnek igen kellemes 3D-s RTS, a Force 21, a Blue Byte pedig még mindig a Dragon's Lair 3D bemutatásával múlatja az időt, mellé jön a „rókabőr", azaz a Settlers III: Quest of the Amazons, és egy bejelentés, mely szerint elindult a saját játékszerver Blue Byte Game.Net néven. Nekik sem túl jó a szájízük egyébként a '99-es E3-ról szólva, ugyanis itt mutatták be a Shadowpact nevű cyberpunk RTS-RPG-kaland elegyet is; ez lett volna a BB első amerikai fejlesztése, ottani stúdiójuk, a Murder of Crows kivitelezésében, ám a projektet mindenféle indoklás nélkül 2000 januárjában leállították - véleményem szerint ez, és az ezzel járó veszteség is megkönnyítette később az Ubi dolgát, amikor megtették vételi ajánlatukat a stúdióra.

Érdekes a sztorija a nagy visszatérő Mindscape-nek is. Korábban ők TLC (The Learning Company) néven futottak, és épp 1998 decemberében vásárolja fel őket a másik nagy hagyományos játékgyártó, a Mattel. A kiállításon Mindscape néven bukkantak fel, bár hivatalosan Mattel Interactive a nevük... Mindenesetre a kínálatuk elég színes: Prince of Persia 3D (az már tavaly is megvolt, sajnos nem felejtették el), Fighting Steel, Panzer General III Assault, Silent Hunter 2, Warhammer 40k: Rites of War.

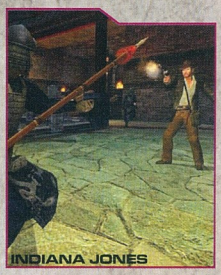
Bár a Microsoft látszólag ebben a kavalkádban stabil pont, a fenti kártyaosztásban ők is benne vannak, ugyanis lepasszolják a Close Combat sorozatot a Mattelnek, viszont átveszik a MechWarrior kiadását a Hasbrótól. Utóbbi az érdekes, tudniillik ennek jogai a készítő FASA Interactive Technologies Inc. kezében vannak - az E3 redmondi kínálatában viszont még két, eleddig önálló stúdió mutatkozik be: az Access a Links golfjátékokkal (a Links LS-2000 igen nagy reklámot kapott), és a Chris Roberts alapította Digital Anvil, akik egy egész, sikergyanús univerzumot készítenek: a Conquest: Frontier Wars, Loose Cannon, Starlancer, Freelancer négyes egyetlen sztorivonalra van felfűzve (utóbbi ezen a

kiállításon valóságos díjesőben részesült). Ma már tudjuk, hogy mindez a pakett az MS első lépése volt a piac jelentős szeletének megszerzésére, az Xbox játékkínálatának kiszélesítésére, hiszen 2000 decemberében mindhárom fejlesztőcéget felvásárolja majd a szoftveróriás, a Bungieval együtt, akik ekkor még önállóan villognak, nem kis feltűnést keltve az igen jól sikerült Oni akció-játékkal. A redmondiak standján azért még mindig az Age Of Empires II a király, bár már kicsit átdolgozva, de közelgő kiadási dátummal, no és a Flight Simulator 2000 a stílus kedvelőinek. Az MMO terjedését pedig az jelzi, hogy a kiadó is beszáll az on-line buliba, a Turbine fejlesztette Asheron's Call csomaggal. És hadd említsem meg egyik kedvencemet is: itt mutatkozik be a Tetris atyja, Alexej Pajitnov addiktív játéka, a Pandora's Box is.

A nagy tolongásban azért vannak még (egyelőre...) biztos fogódzók, mint például a 3DO, akik a Might and Magic széria hetedik tagja alá tolták be a 3D-s támogatást, és a HOMM3 kiegészítőjével (Armageddon's Blade) dicsekedhetnek. Amivel kevésbé, az a saját próbálkozásuk a 3D-s tankos-akciós-árkádos fronton, a Gulf War: Operation Desert Hammer eléggé elvetélt címnek bizonyult. És van még egy reménységük, saját válaszuk a külsőnézetes, háromdimenziós akciócímekre, amolyan „Soul Raever fantasy-köntösben": a Crusaders of Might and Magic, melynek PlayStation verziójára egy 4 milliós reklámkampánnyal próbálják meg felhívni a figyelmet. Sajnos ez a cím is elég közepesre sikeredett, és hozzájárult, hogy a kiadó szintén elinduljon a lejtőn, újabb alapigazságot feltárva a piac többi résztvevője számára is: egyetlen univerzum sikeréből hosszú távon nem lehet megélni.

A LucasArts vergődése is tovább tart. Még mindig csak ígéret a Force Commander, és a májusi Episode I mellé készült játékok közül is csak a Racer nevezhető sikeresnek, a Phantom Menace eléggé megosztja a kritikusokat és a játékosokat. Zárt körű vetítésen bemutatnak egy ehhez a filmhez köthető új címet is, Obi-Wan néven, melyről sokan azt gondolják, hogy talán a Jedi Knight új felvonása lesz, és még mindig kiállítási tárgy az új Indiana Jones akció/kaland is.

Egy meglehetősen rövidéletű új kiadó is feltűnik, a független fejlesztőstúdiókat magába tömörítő „véd és dacszövetség", a Gathering of Developers (GoD Games), mely 1998-ban alakult. Az ő nevük alatt



fut tovább a Max Payne, és olyan címekkel vannak jelen, mint a Heavy Metal FAKK 2, a Rune és a Nocturne.

És zárásul már megint a GT Interactive (és utoljára, hiszen, mint írtam, fél év múlva az Infogrames megveszi őket). Az első adag még jól hangzik, bemutatkozik a Driver, mely rögtön besöpör pár díjat, no meg az Imperium Galactica 2 és a Total Annihilation: Kingdoms is. Ám felbukkan két régi kedvencünk is: a Prey (érdekes, hogy ennek fejlesztésében még a történelem előtti időkben a fentebb említett „ionvihoros" Tom Hall is részt vett), és a szép nagy plazmatévén, önálló demó formájában futó Duke Nukem 4ever is. Mindezeket elhomályosítja azonban az Unreal Tournament, hiszen leginkább erről a játékról beszél mindenki a kiállításon. Gondolom, leginkább ez a cím vonzotta a „mézes bödönhöz" az Infogames-t, nem a két említett göznemű harcos...

2000

- BEFUTNAK A FRANCIÁK -

A konzolháború új fejezetéhez érkezik ebben az évben. A show legnagyobb sztárja a PlayStation2, a Sony október 26-i piacra dobási dátumot és egy 180 címből álló játékcsomagot jelent be. A Sega nyomja a Dreamcastot, hogy elfeledtesse a Saturn kudarcát, a Nintendo pedig, akit rossznyelvek szerint a Pokémon-mánia mentett meg a csődtől, csendben gondozza a Dolphint, és a csak hírekben szereplő Game Boy Advance kézikütyüt. Ám a fő szenzációt a Microsoft okozza, akik bejelentik, hogy saját konzollal szállnak szembe a japán armadával, a standjukon felépített hatalmas fekete dobozba lépőket látványos demók fogadják.

PC-fronton fellendülés tapasztalható, több mint 2000 játék lép a harcmezőre. A franciák előretörése totális győzelemmel zárul, hiszen, mint ezt fent írtam, az Infogrames megszerezte a GT Interactive-ot, a Titus kezébe kerül az Interplay, a Havas egyelőre jól elvan, mivel a Sierra és a Blizzard húzza a szekeret, és az Ubisoft is megkezdi az előkészületeket a nagy ugrásra. És ez a nyomulás nem példa nélküli: megkezdődik Európa előretörése is, egyre több kiadó és fejlesztő bukkan fel az öreg kontinensről, rá-adásul friss lendülettel, kellemes címekkel. A kínálatban két dolog tűnik fel: lassan bealkonyul a tiszta stílusoknak, a kiadók és fejlesztők örömmel keverik az eltérő játékelemeket, érdekes koktélokat hozva létre, és a többjátékos üzemmód is tért hódít, olyannyira, hogy szinte életveszélyes húzássá válik, ha valaki kihagyja játékából ezt a lehetőséget.

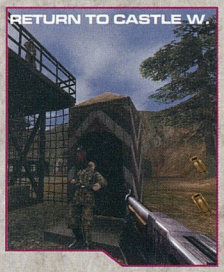
És még valami: az egyre jobban belendülő játékipar és a hardvergyártók kölcsönösen húzzák-tolják egymást, az újgenerációs videókártyák között a GeForce a sláger (a vásár nagydíjasa a GeForce 2, mely a címet a Voodoo 5 5000 elől vitte el), a játékok alá már 700 MHz körüli vasakat illik pakolni.

Ahogy az előző évnél írtam, a Gathering of Developers kiadó nem volt hosszú életű, bár ez csak félig igaz. 1999 végén ugyanis felvásárolta őket az 1993-ban alapított, és eddig csendben dolgozó Take 2 Interactive, mely ugyancsak most látta elérkezettnek az időt az áttörésre. A T2 önálló címkéjévé tette a GoD Games nevét, így az továbbra is a kicsi, önálló fejlesztők által készített címeket jelöli. A kiadó ezen a show-n aztán hatalmasat robbantott: a már eddig is kellemes játékokat készítő Bungie letett az asztalra egy olyan FPS-t, amelytől az egész E3 felbolydult. Többenetes saját motor, innovatív játékmenet, remek többjátékos üzemmóddal. A folytatást ugye ismerjük: a Microsoft azonnal lecsapott rájuk, bekebelezte őket, és a Halo az Xbox legnagyobb húzőneveként vonult be a történelembe, mi PC-sek pedig csak jóval később „kaptuk vissza" a játékot.

A redmondi óriás a show-n jobbára az előző évi kínálattal jeleskedik, ismét itt a Conquest: Frontier Wars és a Freelancer, és ahogy írtam, már ők a kiadói a Mechwarrior 4-nek (a szimulációs díjat el is viszik ezzel). Érdekesség, hogy a Mechwarrior 3 fejlesztője, a Zipper Interactive elkészít egy kellemes kis arcade repülőszimulátort Crimson Skies néven, mely szintén sikert arat. A nagy meglepetést a Total Annihilation tervezője, Chris Taylor új cége okozza, a Gas Powered Games hegeszti Diablo-klón, a Dungeon Siege egy igen érett és ötletes 3D-s akció/RPG - úgy tűnik, Taylor egyelőre nem sokat hibázik, nem véletlen talán, hogy a Microsoft lecsapott cégére.

Az Electronic Arts viszont nem sok meglepetést okoz, ha csak a Westwood ötletét nem tekintjük annak, a belső nézetbe átforgatott Command & Command verzió, a Renegade elég furcsa szerzet, szerencsére azért a Red Alert 2 megnyugtatóban hat. A Black And White viszont tavalyi játékos, ám immár teljes pompájában gyűjti be a nagydíjakat, és a sportvonal szokás szerint villant, igaz, a díjat a PS2-n most debütáló Madden NFL 2001 gyűjti be. Ám mégis van kiugró cím: a - nyilván marketing szempontból - Need For Speed alcímmel ellátott Motor City készítője az Originből maradt Ultima Online csapata, akik minden hibájukból tanuiva stabil és kellemes netes versenyjátékot faragtak.

Az Activison húzóneve még mindig az idSoft. Bemutatják a Quake III kiegészítőjét, a Team Arenát, de az igazi durranásnak az FPS-alapmű újkori feldolgozása, Return To Castle Wolfenstein tűnik - a Carmack-féle Quake3 motor ekkor már a konzolokon is hódít, és még sorban áll a tavaly is szereplő Star



Trek Elite Force is, a Raven remek munkája. Érdekes, hogy szegény jó David W. Bradley vesszőfutása itt indul, az újabb Wizardry-részek (V-VII) elismert atyja hosszas hegesztés után bejelentkezik a Wizards and Warriors nevű cRPG-vel, amely erősen közepes címnek bizonyul - eme kálvária végét épp idén csúcsosodott ki, az általunk is várt, ám véresen katasztrofálisnak bizonyult Dungeon Lords személyében.

Még szerencse, hogy a számítógépes szerepjátékok terén a Bioware révén otthonos Interplay nem hibázik, hiszen a bemutatkozó Neverwinter Nights ismét minden vetélytársát elsöpri, ráadásul a kanadai fejlesztők a Baldur's Gate második részét is a tűzben tartják. A Giants még mindig csak a küszöbön áll (ám ebben az évben végre megjelenik), de az ellentmondásos, a véleményeket megosztó Messiah készítője, a Shiny egy, a műfajokat ügyesen ötvöző, remek kis játékkal kelt feltűnést, a Sacrifice egyértelműen sikeres.

A Bioware, egész konkrétan a Fallout-team korábbi tagjaiból alakult, szerencsétlen sorsú Troika Games is itt debütál, a Havas / Sierra zászlaja alatt. Róluk előző számunkban már volt szó, hiszen sorsuk idén pecsételődött meg. Itt még minden szépnek tűnt, az Arcanum ígéretesnek látszott, sajnos azonban megjelenése után temérdek bugjával hiresült el. Ezúttal is a Sierra stratégiai vonala tűnt erősebbnek, hiszen standjukon felbukkant két igen ígéretes cím is, az Empire Earth, az Ensemble-től kivált Rick Goodman alapította Stainless Steel első játéka, és egy meglepően „egyben lévő" cím, a svéd Massive masszív játéka, a Ground Controll.

Jöjjön egy kis vegyes saláta az érdekesebb címek feltüntetésével. A Blue Byte nem meglepő módon ismét a Dragon's Lair 3D-t állítja ki, mellette természetesen a Settlers 4. része kerül a polcra, ismét picit rókabőr-szagúan, és stílusosan a Battle Isle sorozat is a negyedik felvonáshoz érkezik „The Andosian War" alcímmel, az említett új divatot követve mű-

fajmixeléssel: RTS, TBS és városépítés a koktél három alapanyaga. Az Eidosnál Lara nincs, van viszont szép Commandos 2, és a Bullfrog tagjaiból alakult Mucky Foot által készített érdekes, bár türelmes tanulást igénylő Startopia. A Lucas-Arts utolsó kalandjátékát hozza el, az Escape From Monkey Island lezár egy korszakot, bár sokan azt remélik, hogy ezzel indul újra. A cég azonban mélyponton van, hiszen piacra került a Force Commander, és ritka nagyot bukott, a show-n pedig kiderül, a korábban nagy reménység Obi-Wan egy külső nézetes akcióját, amely ráadásul érthetetlenül egy gyenge, házi fejlesztésű motorral döcög - a játék végül 2001 végén jelent meg Xboxra, és ríkatott meg kritikust, játékost egyaránt. Szerencsére az Ubisoft egy termetes kalandjátékkal örvendezteti meg a műfaj kitartó rajongóit, a Stupid Invaders aztán megjelenésekor szintén megosztja majd a közvéleményt.

A végére, mintegy keretként az évhez tartozó bevezetőben említett európai fellendüléshez említsük meg, hogy megjelenik a 2000 áprilisában alakult német Fishtank Interactive kiadó (melyet egyébként a nálunk elsősorban puzzléiról ismert Ravensburger hozott létre, amelynek videojátékos részlege csak gyerekcímekkel foglalkozott), akik rögtön két címmel is észrevetik magukat. Az első az Archimedian Dynasty folytatása, az Aqua (ez később Aquanox néven jelenik meg), a másik az annak idején engem is meglepett, szintén műfajkeverős Evil Island, melynek fejlesztője az orosz Nival. Igen - a franciák mellett ekkor már az oroszok is a spájzban voltak...

2001
- HÁBORÚ! -

A PC-világban beüt a krach, a konzolfronton ágyúk dörögnek. A Microsoft 2000 végén fél játékországot felvásárolja, 150 fejlesztőcsapat és kiadó áll munkába, köztük a Lionhead, Activision, BioWare, Blue Byte, Eidos, Take2, Hasbro, Havas / Sierra, Infogrames, Interplay, Raven, THQ, Ubi Soft, Valve, Virgin - de a legnagyobb hal a Bungie, a Halóval együtt, mellyel Bill Gates csapata végképp kivívja a PC-játékosok haragját. A Sega, amely először elvált a redmondiaktól, februárban bedobja a törülközőt, leállítja a Dreamcast gyártását, és visszatér az MS kebelére. A Sony ráerősít a PS2-re, a Nintendo megjelenik a GBA-val, és leleplezi az új konzolt, melynek neve Dolphin helyett Gamecube lett.

A Microsoft persze nem hanyagolja el a PC-t, bár az első polcon a régi darabok díszlenek - Dungeon Siege, Freelancer, plusz a Flight Simulator legújabb darabja -, ám aztán jön a nagy dobás: az Ensemble új stratégiája, az Age of Mythology, mely rögtön begyűjti a kategória fődíját. A szimulátor-vonal is bővül, égből a földre, kötött pályára: berobog a Train Simulator. Meglepetésre, három év szünet után egy újabb MechCommander is érkezik, és érdekes címnek ígérkezik a Zoo Tycoon is, valamint a „klónozós" Sigma. Ha utóbbi nem lenne ismerős, nem csodálkozom: a játékot később a jóval frappánsabb Impossible Creatures névre keresztelték át.

Szerencsére a többiek is dolgoznak kedvenc platformunkra. Az Activisonnél még mindig az RTCW a sláger, de bedobják a csomagba a Solder Of Fortune második részét is (naná, hogy Q3 motorral). Mellettük egész kalapnyi filmes licenc szerepel: Star Trek: Borg Assimilator, Star Trek: Armada II, Star Trek: Bridge Commander, Spider-Man, de hoznak egy jól kinézó, gyors NFS-klónt, a Supercar Street Challenge aztán majd jó nagyot fog bukni a piacon.

Az előző évben bemutatkozó Fishtank hatalmasat lép előre, zavarba ejtő kínálattal lepi meg a piacot. Itt az immár végleges nevét elnyerő Aquanox, egy futurisztikus akció-arcade koktél, a Beam Breakers, (melyet annak idején volt szerencsém tesztelni, aztán eltűnt, végül a JooWood-nál jelent meg), plusz a Call of Cthulhu: Dark Corners of Earth, melyről szintén annyi a hír, hogy már másik kiadónál hever. Biztatóbb a helyzet az orosz fronton, hiszen a Nival új, érdekes címmel rukkol elő, az Etherlords egyöntetű sikert arat, csakúgy, mint az Arx Fatalis, és nem utolsósorban egy újabb magyar fejlesztés, a Stromregion hegesztette S.W.I.N.E..

Az európai áttörés jegyében megjelenik a színen egy újabb német kiadó, a CDV, mely ugyan '89-ben alakult, de mostanra érett be, 2000-ben nyitották meg irodáikat Angliában és az USA-ban. Rögtön meglepetéssel indítanak, ugyanis a belga Larian Diablo-klónja, a Divine Divinity meglepően érett és átgondolt termék. Náluk bukkan fel az Imperium Galactica III is, hogy megkezdje mára már legendás vándorlását téren és időn át kiadóról kiadóra. És még mindig nincs vége a német rohamnak: feltűnik a Jowood is, mely ugyan hat éves múltra tekint vissza, de 2000-ben felvásároltak két hazai fejlesztőcéget, és megkezdték erőteljes nyomulásukat. Idei címeik a „szolid" kategóriába esnek, kinek-kinek ízlésére bízva, nekem például a Sting! (nálunk: A nagy balhé) vagy a Zax: The Alien Hunter is bejött (a Gorasul sajnos már kevésbé).

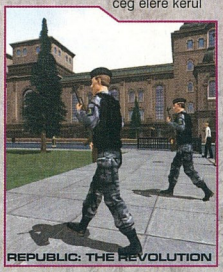
Az EA, mely ekkor még nem adta be derekát az Xboxnak, szokásához híven termetes csomaggal tölti meg jókora standját. A szokásos sportvonal - FIFA, NHL, Madden NFL, F1 - mellett még mindig itt van az immár véglegesen Motor City Online néven futó netes száguldás. A Westwood kisebb identitászavarral küzd, erőltetik a Renegade-et, bár egyre kevésbé lelkesen, az ellensúly ismét a Red Alert 2, pontosabban annak kiegészítője, a Yuri's Revenge. Meglepő módon azonban ugyancsak ők nekiállnak egy MMORPG készítésének, és az Earth and Beyond azonnal besöpri az elismeréseket. A könyvpiac után a mozikban is megkezdődik Harry Potter diadalútja, az EA pedig a jogok megszerzése után nekiáll az összplatformos támadásnak. A Maxis két versenyzője a Sims Online és az ígéretes Simsville, utóbbi aztán sajnos elvérzett a frontvonalon.

Felbukkan pár érdekesség is, mint az Anno 1602 folytatása, az 1503 A.D.: The New World, és a Sid Meier's Sim Golf, egy ötletes tycoon-játék, ám a nagy durranás mégis a PS sikersorozatának első PC-s átirata, a Medal of Honor: Allied Assault, egy újabb siker a kiadó listáján.

A Take2 immáron teljes pompájában ragyog, jól látszik, hogy az elkövetkező évek fontos szereplőjévé nő - meglepetést ámulatra halmoz az általuk felkarolt és felvonultatott játékok hada. A nagy számuk ismét Max Payne, „aki" egyre jobban néz ki, ám meglepetést kelt a cseh Illusion Softworks korábbi sikerének folytatása, a Hidden & Dangerous 2 is. Északi szomszédaink ezen játéka azonban egyelőre még csak demó, hiszen egy meglepő, külső nézetes, betyárul kinéző akciócímmel rukkolnak elő, a Mafia valóban ámulatba ejti még a szakmát is. Feltűnik egy régi nagy név is, a Myth 3. része, melyet az „áruló" Bungie helyett a Mumbo Jumbo fejleszt, és egy újabb érdekes cím, a Stronghold, plusz az Age of Wonders 2. Ám a sarokban egy szőke sünihajú, kigyúrt bicepszű kommandós próbálgatja rakétavetőjét - a jó öreg Duke Nukemen szinte semmit nem fogott az idő, új lendülettel ígérgeti most már tuti eljövetelét...

Az Eidos is küzd még, Lara híján a slágerük még mindig a Commandos 2; a Pyro spanyol fejlesztői legalább érzik, hogy nem élhetnek meg mindig ebből a címből, így meglepetésre bejelentenek egy vérbeli RTS-t, Praetorians néven. A nagy felzúdulást azonban egy különös projekt kelti, Demis Hassabis már kezdeti stádiumban zseniálisnak tűnő játéka, a Republic: The Revolution. Lara atyja, a Core Design egyébként nem ült ölbe tett kézzel, régóta dédelgetett címük a Quake3 motorral új lendületet kapott, a Project Eden egy kellemes, okos kis játék lett.

Sokak nagy örömére viszont a LucasArts feltámad. 2000 elején a cég élére kerül



Simon Jeffrey, aki új lendületet hoz a cég életébe. Végre rájönnek, hogy a házi hegesztésű motorok, és saját szenvedések helyett egyszerűbb, ha azokkal dolgoztatnak bérmunkában, akik az adott témában otthon vannak. A kínálat mindent elsöprő: a Raven nekiáll a Q3 motorral felvértezett Jedi Outcast - Jedi Knight II készítésének, a BioWare a KOTOR kalapálásának, a Sony segítségével elindul a Star Wars: Galaxies fejlesztése, a fellélegzett hazaiak projektje pedig a Star Wars: Galactic Battleground. Hatalmas címek, nagy sikerek - kár, hogy a kalandjátékok terén csak tervekről számolhatunk be, de hát ez már egy másik sztori...

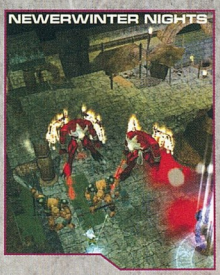
Szerencsére azért vannak, akik hisznek e műfajban, elsősorban a szép csendben fejlődésnek indult Dreamcatcher. A kanadaiak '96 óta vannak a piacon, ám igazi lendületet 2000-ben kaptak, amikor a francia Cryo megvásárolta részvényeik többségi tulajdonát. (A sors fintora, hogy a Cryo 2002-ben csődbe megy, az ekkor már szárnyaló Dreamcatcher kiváltja őket, és a „romokból" felépíti európai bázisát.). A kiadó 2002-ben létrehozza a „The Adventure Company" divízióit, mely jelenleg többek között a Nancy Drew és a Microids-játékok gondozója. Ebben az évben a Schizm: Mysterious Journey és a Beyond Atlantis II a fő sláger, plusz a Frank Herbert's Dune - egyáltalán nem rossz felhozatal.

A Crave Entertainment sem új versenyző, de eddig elsősorban konzolokra dolgoztak. Most azonban nem is gyenge PC-s belépővel hívják fel magukra a figyelmet: az Irrational Games szuperhősös-képregényes játéka, a Freeadom Force a show egyik meglepetése, de sikert arat a Liquid gyönyörű 3D-s RTS-e, a Battle Realms, és a Barking Dog fejlesztette FPS, a Global Operations is.

Jöjjön egy kis áttekintés a nagyobb cégek sorában. Az Infogrames folytatásokban gondolkodik: bejelentik az Unreal 2. részét, valamint a Civilization és a Master of Orion harmadik, az Alone in the Dark negyedik felvonását. Náluk frissebb azonban az Ubisoft - a franciák egyre nagyobb elánnal menetelnek. A Tom Clancy-brigád két termékkel is bejelentkezik, egyik a Rainbow Six: Rogue Spear: Black Thorn, a másik a Ghost Recon. Jó európaiként a kiadó helyet ad a kontinens fejlesztőinek is, az orosz Eagle Dynamics készítette Lock On: Modern Air Combat nem is teljesít rosszul. A Bethesda két ütős címmel jelentkezik: a Magic & Mayhem: The Art of Magic kisebb falat, az Elder Scroll harmadik része, a Morrowind viszont megdobogtatja a cRPG-hívók szívét. A Blizzard is robbant: jön a Diablo2 kiegészítője, a Lord of Destruction, ám a fő szencázió a Warcraft III: Reign of Chaos - jó évnek néznek elébe e stílusok kedvelői. A Vivendi/Sierra még mindig az Arcanummal küzd, de bejelentik a Homeworld második részét, és a hét szamuráj történetét a Diablóval keverő, közepesnél jobbra sikerült Throne of Darkness címet is. Felbukkan viszont egy érdekes sorsú játék: a Black Cactus által jegyzett Warrior Kings a Shogunra hajazó 3D-s RTS, mely ígéretesnek tűnik, ám nem sokkal a show után, 2001 júniusában a kiadó bejelenti a projekt leállítását, mondván, nem fér bele az idei kiadási tervekbe és stratégiába - két hét múlva viszont már a Microids szárnyai alatt van a cím, hogy rengeteg csúsztatás után 2002 áprilisában napvilágot lásson. Szegény fekete kaktusz

alaposan belekóstolt a játékgyártás keserűbb felébe...

Az Interplay felett viszont lassan kezdenek gyülekezni a viharfelhők. Igaz, a BioWare még tolja a szekeret, hiszen érkezik a Baldur's Gate II: Throne of Baal, és a négy éve készülő, ekkor még online játéknak mondott Neverwinter Nights, és debütál a Starfleet Command kiegészítője, az



Orion Pirates, valamint a Rage ügyes kis RTS-e, a Hostile Waters: Antaeus Rising is, ám a Black Isle igen kellemesnek ígérkező RPG-je, a TORN rövid életűnek bizonyul: 2001 júliusában a cég leállítja a projektet, és sokak szerint ez volt az első törés a kiadó és az alatta dolgozó fejlesztőstúdiók kapcsolatában.

Zárjuk az áttekintést az online hírekkel: a Sony teljes támadásban van, bejelentik az EverQuest második részét, a sci-fis, háborús PlanetSide-ot, és a fent említett SW MMORPG címet. A korábban a felejthetetlen kalandjátékot, a Longest Journey-t készítő Funcom, amely 1996-ban teljesen rákállt a netes játékokra, ezen a shown indítja útjára az Anarchy Online-t, mely sikeresnek mondható, és a vikinges MMORPG Midguard-ot, melyet viszont a fejlesztők 2002 szeptemberében jégre tesznek, mondván: „a megfelelő játék a nem megfelelő időben", azaz tele piac középkori fantasyvilágban játszódó RPG-kkel. Nos igen, alig egy-két év elég volt, hogy az MMO-front telitődjék versenyzőkkel...

2002

- GRAFIKAI CSILLOGÁS -

Kazuo Hirai, a Sony amerikai divíziójának elnöke kijelenti: a konzolháborúnak vége, a PS2 a győztes. Pár standdal odébb ezen Steve Ballmer, a Microsoft elnöke jót mosolyog, a Nintendósok pedig el vannak foglalva a Dreamcast promotálásával. PC-fronton ha nem is háború, de csata bontakozik ki, a videokártyák egyre újabb generációkkal lépnek porondra.

Az Activision nyugodt, mint mindig, hiszen a jó John Carmack ismét belehúz, és a Doom 3 minden mást háttérbe szorít. A játékot már 2000 júniusában bejelentették, majd 2001 februárjában letették a nagyesküt a GeForce3 mellett, de a nagy debüt ezen a kiállításon volt - gyakorlatilag az összes díjat, melyet lehet, begyűjtve. Persze a többi címük se kutya, igaz, legtöbbjük folytatás - Elite Force 2, Starfleet Command 3, Medieval: Total War. Sajnos az egész E3-ra jellemző, hogy kevés az eredeti cím, mindenki a már korábban kiállított darabokat mutogatja, vagy a sokadik részeket. A legjobb RPG még mindig a Neverwinter Nights, a legjobb online cím a Star War Galaxies, a legjobb szimuláció a Sims Online, de itt van a Civ3, az Unreal2, az EQ2, a PlanetSide, a Republic, a Dragon's Lair 3, a Warcraft3, az AoM és a Freespace is - mintha csak a tavalyi listát böngésznénk.

Szerencsére azért akadnak friss, vagy a korábbiaktól épp a grafikának, újabb ötleteknek köszönhetően felfrissült címek is. Az EA nagy dobása a Battlefield 1942 és a C&C Generals, a Take2-tól a GTA3, a Microids-féle Syberia, a Blizzard-tól a World of Warcraft, vagy épp Molyneux új, izgalmas projektje, a Movies (a B&W2 mellett), de teljesen üdén hat a Monolith két címe, a NOLF2 és a TRON 2.0 is, a Microsoft pedig talált magának egy új RTS-faragót: a Brian Reynolds nevével fémjelzett Big Huge Games játéka, a Rise of Nations igencsak ütős darab. Az Ubisoft töretlenül halad a csúcs felé, elképesztő mennyiséget zúdítanak a piacra, a legnagyobb meglepetést a Splinter Cell okozza, de a Rayman 3 mellett a különös figura atyja, Michel Ancel új projektje, az ekkor még csak BG&E néven emlegetett Beyond Good & Evil is feltűnést kelt, de itt van még a Shadowbane, a Myst III, a Warlords 4, no meg az érdekes technikájú XIII is. Az Eidos viszont tovább csúszik finoman lefelé, pedig ismét reményekkel telve érkeznek, hiszen bejelentik az új Larát (ami ma már ugye a történelmi bukták sorába tartozik), és a Deus Ex második részét is (ami szintén nem nevezhető kiugró sikernek, legalábbis az elsőhöz mérten) - leginkább a Hitman2 tartja bennük a lelket. Az európaiak, főleg a németek (Jowood, CDV) viszont kellemes címekkel bizonyítanak ismét: Spellforce, Grom, Cossacks II. No és ne feledjük, itt mutatkozik be a Digital Reality új címe, a Haegemonia is.

2003

- VETÉLKEDŐ 3D-BEN -

A 2003-as show szinte lemásolja az előző évet. PC-téren továbbra is dúl a 3D csatája. A nagy szenzáció persze a Half-Life 2, de a Halo is visszatér kedvenc konzolunkra, érkezik a harmadik dimenziót kiaknázó Sims2, és a Thief 3 is, a THQ boldogan mutatja be a korábban már bejelentett S.T.A.L.K.E.R.-t és mindenkit meglep a Pandemic stúdió harcjátékával, a Full Spectrum Warriorral, a Dreamcatcher nagy fogása a lengyel újonccsapat People Can Fly FPS-e, a Painkiller, a Take2 pedig jó erzékkel Rockstar-címke alatt jelenti be a Max Payne 2. folytatását. Az Activision a már nem annyira érdekes Doom 3 mellé bedobja a meglepő Call Of Duty-t is, plusz szegény Troika újabb vesszőfutását, a nagy ígéret

Vampire: The Masquerade - Bloodlines-t, az Ubisoft pedig megint tarol: FarCry, az új generációs Prince Of Persia, no meg a Matrix Online (melynek kiadási jogairól aztán 2004 februárjában lemondanak), és elhangzik az Atari nagy bejelentése is: az ellenfelek szenvedését látva Sid Meier mester nekiáll a Pirates! új dimenzióba öntésének.

Az újrákat, folytatásokat és kiegészítőket nem sorolom fel, hiszen ez töltené meg a fél újságot, egyre kevesebb az új ötlet. Kedvenc európai kiadóink közül a CDV immár Galaxy Andromeda néven mutatja be az Imperium Galactica 3. részét, de náluk bukkan fel a Stormregion új RTS-e, a Codename: Panzers is, a Joowoodnál pedig a Chasert érdemes kiemelni. No és mi, kalandjáték-szerelmesek ebben az évben kezdtünk örülni, mert úgy tűnt, végre - többek között a Syberia sikerének hála - megtörik a jég; jött a Runaway, és a LucasArts bejelentette a Full Throttle és a Sam & Max folytatását; a történet végét pedig már ismerjük...

2004

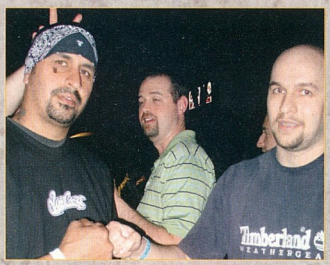
- MINIATURIZÁLÁS, ÁTRENDEZŐDÉS -

A konzolosok, miután az erőviszonyok nagyjából rendeződtek, áttértek a kézi kütyük világára, a Nintendo a DS-sel, míg a Sony a PSP-vel villog. A PC-s felhozatal gyakorlatilag azonos a tavalyival, itt a Half-Life 2, a Doom 3, a STALKER, és a többiek. Az Ubisoft legalább halad előre, ők már a Splinter Cell 3. részét faragják, és bejelentik a Gearbox titkos projektjét, Brothers in Arms címmel, plusz a Blue Byte megvétele után az újjágondolt Settlers V-öt. Hál' istennek a Funcom nekiáll egy újabb Longest Journey résznek, felbukkan a semmiből két FPS, a Digital Extremes fejlesztette Pariah, és a Monolith-féle F.E.A.R is, és az EA bemutatja kis hazánk újabb büszkeségét, az Armies of Exigót. Úgy tűnik, a piac lassan átrendeződik, a nagy kiadók elnyelik a kisebbeket, erős konzorciumok jönnek létre, miközben sok stúdió átalakul, a kiváltagok újabb műhelyeket hoznak létre, Európa szerencsére még mindig erős. Egyre jobban összefonódik a film- és játékipar, mindezek a tényezők friss lendületet hozhatnak az iparba, remélhetőleg az elkényelmesedettek végre összeszedik magukat, feltűnnek az új ötletek is - miközben a trend jelentős szelete persze még mindig a régi címek újabb és újabb részeiről szól, hiszen a videokártyák és az egyre jobb processzorok adják alájuk a lovat...

Nos, nagyjából itt tartottunk jó egy éve. Hogy mi a jelenlegi helyzet, azt az elkövetkező oldalakon felmérhetitek. Hogy mi számít meglepetésnek, azt ki-ki döntse el maga - vagy, hogy egyáltalán beszélhetünk-e bármilyen téren meglepetésről. A kínálat mindenestre hatalmas, a projektek látványosak, a 3D-s játékok sajtóanyagához lassan szakszótár kell; hogy mindeközben belebotlik-e az ember valami új ötletbe, az már nagyobb kérdőjel. Számomra a Spore tűnik biztatónak e szempontból, de keresse meg mindenki a maga kedvencét. Jó böngészést nektek, és jó játékokat, mindannyiunknak.

]{redenc
kredenc@pc.games.hu

Háromfős speciálisan képzett különítményünk - Bagó Peti, m_anger és Uniq - minden eddiginél nagyobb bulit csapott május közepén Los Angelesben. Miközben körbejártuk a terepet, Beverly Hills-ben összefutottunk John Voighttal, akivel szívesen elbeszélgettünk volna a lányáról, de sajnos sietnie kellett valami megbeszélésre. Lenyomultunk Santa Monica-ba, és Malibuba, ettünk egy jót a Hollywood Boulevard-on, a Mann's Chinese-zal szemközti Hooters-ben, és kipróbáltuk a Universal Studios összes látványosságát (Mummy és a Back to the Future ride viszi a pálmát!). Ja, és elcsaptunk a Convention Centerbe, hogy megnézzük, milyen az idei felhozatal. Természetesen idén is megdőlt szinte minden rekord, több mint 70000 látogató érkezett 79 országból, hogy megtekintse azt az 5000 játékot - melyből 1000 játék új bejelentés volt! - és egyéb terméket, aminek 80%-a még idén, az őszi-téli szezonban megjelenik majd.



A Show főleg az újgenerációs konzolokról - PlayStation 3, Xbox360 - és az azokra érkező játékokról szólt, mindenesetre a PC-s vonal - annak ellenére, hogy kevés igazán nagy bejelentés történt - erősebb volt, mint az elmúlt években. Sokat köszönhetünk mi is az újgenerációs konzoloknak, pár évig nem kell attól tartanunk, hogy a gyengébb képességű konzolok miatt gyengébb, kevésbé részletes grafikájú programokat kapunk a multiplatform fejlesztéseknek köszönhetően. Az új gépek jócskán meghaladják a mai csúcs PC-k képességeit is, a bemutatott játékok - és főleg az EA következő generációs sportjátékai - láttán erősen keresnünk kellett az állunkat. Pozitív változások történtek a PC-s fejlesztések számát tekintve, sok eddig kifejezetten konzolos kiadó is felkarolt PC-s programokat. A bemutatott játékok között leginkább az akció és stratégiai játékok domináltak, az előbbiek főleg az új technológiákkal, utóbbiak a fizika beépítésével próbálják felülmúlni a jelenlegi csúcsjátékokat.

A legütősebb címeket szokás szerint most is zárt ajtók mögött mutatták meg, szerencsére szinte minden szupertitkos bemutatóra sikerült bejutnunk. A The Witcher fejlesztői például nem is a Convention Center-ben, hanem a közeli Staples Center egyik szobájában mutatták meg féltve őrzött kincsüket.

MISSING IN ACTION

Bár az idei E3 hivatalos statisztikái szerint így is 1000 olyan játék debütált a los angeles-i Convention Centerben, amit ott jelentettek be először, a PC Games csapata mégis hiányolt néhányat a már készülő, és bejelentett címek közül. Ilyennek tekinthetjük például a Bethesda által fejlesztett Fallout 3-at (amiből meglepő módon még egy teaser plakát is ékesítette a West Hall-ban található stand falát), a Remedy-től elkobzott, és belső Rockstar fejlesztésbe adott Max Payne 3-t, és a Prey miatt tudatosan háttérbe szorított, jövőre immáron tényleg megjelenő Duke Nukem Forevert (minden jel arra utal, hogy a Duke Nukem 3D 10 éves évfordulójára való tekintettel 2006 tényleg a DNF éve lesz...). Ezen kívül vártuk még a Team Fortress második részének legfrissebb részleteit (amit valószínűleg a frissen felbontott Valve-Vivendi megállapodásnak köszönhetően nem láthattunk a még fel nem fedett új kiadónál), valamint szívesen megnéztük volna, hogy mivé fejlődött a még csak pletykált SiN második része. Képek nélküli bejelentések között találkozhattunk a Drvi3r csúfos bukásának ellenére is az Atari Driver 2006 munkacímen futó alkotásával, a kizárólag egy laptopon demonstrált (Lost) Paradise-szal (a Syberiát megálmodó Benoit Sokal legújabb kalandjátékával), és a Ubi Soft által nagy dirrel-durral beharangozott Splinter Cell 4-el (amit most talán a King Kongot övező hatalmas felhajtás miatt tartottak távol a kiállítás zajától). Ám mindezek ellenére a legnagyobb csalódás a S.T.A.L.K.E.R. totálisan érthetetlen, és teljes távolmaradása volt a kiállítástól (amit talán csak az magyarázhat, hogy az előző évhez képest kizárólag a DirectX 9 technológia beépítésével szépítettek meg az orosz fejlesztők, és emiatt nem érte meg újból közszemlére tenni a produktumot a THQ-nak).

Az E3 a Convention Center területén kerül megrendezésre. Az épületcsoport a South és West Hall-ból, és az azt összekötő folyosóból áll. A folyosóban található Concourse Hall-ban leginkább tárgyalótermek, és kisebb standok kaptak helyet, többek között itt nézhettük meg a LucasArts játékait. Itt szokták megtartani az Into the Pixel elnevezésű kiállítást, ahol a játékokkal kapcsolatos koncepteket, grafikákat állítják ki.

A Kentia Hall a South Hall alatt rejtőzik, jól elbujtatva. Itt kapnak helyet a kisebb - köztük a kelet-európai - cégek, illetve a hardvergyártók, és hagyományosan itt tartják meg a retro gépek kiállítását. Ez a hall nélkülöz minden pompát, csillogást, show elemet, ide lemenni olyan, mintha számüzetésbe menne az ember. Ennek ellenére az alapos szemlélődő itt is rejtett kincseket lelhet, többek között itt került bemutatásra az Operation Flashpoint 2, a GT Legends, a Sparta: Ancient Wars, és a Precursors.

A nagyok közül idén a South Hall vitte el a pálmát, itt volt többek között a Microsoft óriási Xbox, és picurka Games for Windows standja. Mivel az Xbox 360-as játékok közül jó néhányat ki is lehetett próbálni, ezért a látogatók nagy része az Xbox stand körül hömpölygött leginkább. A Games for Windows standján kipróbálhattunk több várva-várt játékot, itt volt kiállítva például az Age of Empires III, a Fable: Lost Chapters, a The Movies, a MotoGP 3, és a Half-Life 2: Lost Coast. A South Hallban volt még többek között az Nvidia, a THQ, a Konami, a Sega, az Activision, a 2K Games, a RockStar, az Elecronic Arts, a Vivendi, a Ubisoft, a JoWood standja, tehát mondhatjuk, hogy szinte az összes fontosabb kiadó ide koncentrálódott.

A West Hall-ban idén kisebb volt a pörgés, köszönhetően talán annak, hogy a Sony hatalmas standján „csak" a PS2 és PSP újdonságokat lehetett kipróbálni, a következő generációs játékok még nem voltak jelen játszható formában. Míg az Xbox 360 már idén, a PS3 csak jövőre jelenik meg, így ők inkább a közeljövőben megjelenő címekre koncentráltak. A West Hallban kerültek bemutatásra a többek között a Bethesda, a Funcom, az SCi, a PlayLogic és a Cenega játékai, illetve itt volt az Ati standja is.

HALLOK

A PC GAMES HASZNOS „E3 2005" ZSEBSZÓTÁRA

Booth Babe: A „pavilonbébik" kifejezés az E3-mon kiállító cégek által foglalkoztatott tüzes macákra utalnak, akik feszesebbnél-feszesebb, és kihívóbbnál-kihívóbb rucikban átallnak magukra, és ezáltal az általuk reklámozott termékre irányítani a kiéhezett férfiújságírók figyelmét. A hölgyek idomították: fényképezőgép és videokamera hatására azonnali mosolygásba kezdenek, és előszeretettel kezdenek pózolni, ha közéjük lép egy jobb sorsa érdemes látogató...

Anti Booth Babe: Megelégelve a női testek, mint árucikkek, és alantos figyelemfelkeltő eszközözök használatát, az amerikai Agetec Anti Booth Babe mozgalommal igyekezett magára irányítani a figyelmet az idei E3-mon. A szőke, vörös, és fekete parókába bújtatott, izmos, és főképp igen ronda, szőrös, nagytestű férfiakkal a cég arra próbálta meg ráirányítani a figyelmet, hogy nem a csomagolás számít, hanem a termék maga, úgyhogy nincs szükség figyelemelvonó domborulatokra, és szemparókra - de miután a PC Games csapatának két tagja a három nap alatt fejenként vagy nyolcszor esett örök szerelembe, ezt határozottan cáfolnánk...

HDR: A takaros rövidítés mögött a High Dinamic Range fogalmat rövidítése búvik, mellyel az OpenEXR-szabványon alapuló magas dinamikatartományú renderelést írhatjuk le. Segítségével dinamikusabb, és sokkal élethűbb fényhatások csalogathatók elő napjaink videokártyáiból, mint hagyományos programozási eljárásokkal.

Next-Gen: Olyan következő generációs játékmotorokat értünk ezalatt a gyűjtőfogalom alatt, melyek az elkövetkezendő évek meghatározó programjainak futását biztosítják, ámbátor jelen pillanatban is igen erős kihatással vannak a piacra (lásd elsősorban az Unreal 3.0 és Doom 3 engine-eket).

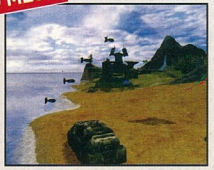
Spoiler: A szó első számú jelentése egy olyan cselekvés, mellyel lelőjük egy film, vagy egy játék kulcsmozzanatait, eláruljuk a leglényegesebb fordulatokat, illetve felfedjük a hallgató előtt még ismeretlenül álló történeti elemeket. Második jelentése arra az amúgy felismerhetetlenségig megrongálódott autóalkatrészre utal, mely azután vette fel végleges alakját, hogy a PC.Games csapata egy mexikói vendégmunkással igyekezett versenyt vívni egy piros lámpánál történő balra kanyarodásnál. („milyen jó, hogy ma időben odaérünk a show... durr, csatt...").

KÉPKITALÁLÓ JÁTÉK

Találjátok ki, hogy melyik játékból való ez a két kép. A helyes válaszokat beküldők között két-két eredeti játékot sorsolunk ki az SevenM Kft. és az Automex Kft jóvoltából.

A megfejtéseket 2005. július 5-ig várjuk a 130. oldalon található játékszelvénnyel PC.GAMES - Képkitaláló játék
1325. Bp. Pf.:315

NYERD MEG!



UPDATE... / E3 expo

Mindig hatalmas élmény félisten státuszt elért fejlesztőlegendákkal találkozni, idén a szokásosnál is szerencsésebb voltam, két játék kapcsán is sikerült beszélnem Peter Molyneux-vel. A Black & White 2-be kerülő effektek - például lávakitörés - egyre durvábban néznek ki, de a tavaly látottakhoz lényegi változás inkább a játékmenetet, és a vezérlést érinti. Egyre erősebb az RTS-hatás, ez szerencsére csak egyszerűsíti, és színesíti a játékmenetet. A képernyőn nem lesz semmilyen vezérlőfelület, csupán a képernyő megfelelő helyére kell kattintsunk, ha valamit tenni szeretnénk. A kék vonallal jelzett területünkön belül azt csinálunk amúgy, amit csak akarunk, kiépíthetjük békés (jó), vagy háborúzgatós (gonosz) városunkat. A tetteinknek megfelelően átalakul a városunk képe, a sötét oldalt választó játékosok városa is sötétebb, barátságtalanabb lesz.

INFO lionhead Studios - Electronic Arts - http:www.lionhead.com/bw2 - 2005 Q3

BLACK & WHITE 2

Mint minden játék-kategóriának, a stratégiának is megvannak a divathullámai; amikor sikeres lett egy körökre osztott stratégia, mindenki hasonlót gyártott, aztán beindult az RTS őrület, jöttek a sci-fi, majd a fantasy beütésű játékok, majd mindenki kalandelemekkel bővítette a játékait. Most újabb fontos állomáshoz értünk, az RTS-eket fejlesztő csapatok felfedezték, hogy léteznek fizikai motorok, és gyorsan le is csaptak valamelyikre. A Sparta alapvetően nem sokban tér el a mai stratégiáktól, legnagyobb újdonsága a fizika megjelenése, többek között például farönköket, hatalmas sziklagolyókat gördíthetünk a gyanútlan ellenséges egységekre egy dombról, egy-egy ilyen trükkel egész kellemes pusztítást végezhetünk. Emellett a játék az egyik legszebb készülő RTS, a grafika még a Settlers V-ben tapasztaltnál is részletesebb, nyomon követhetjük az összes épületben zajló gyártás, szerelés, stb. minden egyes munkafolyamatát, ha éppen úgy tartja kedvünk.

INFO World Forge - Playlogic - Nincs - 2006

SPARTA: ANCIENT WARS

THE GODFAHTER

INFO DElectronic Arts - Electronic Arts - http:www.eagames.com - 2005 10 03

Az EA végre előállt a várva-várt játszható verzióval, és a kiállításon be is mutatta azt, igaz egyelőre csak zárt ajtók mögött. A prezentáció egy stílusosan berendezett, korabeli irodában zajlott, a játékmester pedig egy mozdulattal átlendítjük a korláton, és a mélybe tasztítjuk egy háztetőn vívott csetepaté végén. Persze nem az erőszak az egyetlen út, mert ilyenkor nónek majd az úgynevezett vendetta

TOP TEN 9/10 expo

egy igencsak gengszter kinézetű fazon volt. A lélegzetelállító grafika mellett a bemutató leginkább a küzdelem bemutatására ment rá, valóban figyelemreméltó újításokat láthattunk. Az ellenfelek becélzásánál, ha már megvan a fazon, eldönthetjük, hogy fejlövést alkalmazunk, avagy csak térden lőjük egy kis további szórakozásra. Van ugyanis közelharc is, ilyenkor az ütések erejét is szabályozhatjuk, az analóg karokkal (konzolon ment a demó, kíváncsiak leszünk a PC-verzió irányítására), de fojtogathatjuk és falnak is préselhetjük vetélytársunkat. A slusszpoén: ha pontok, vagyis a sok eksön egy idő után megbosszulja magát. Érdemes lesz alkalmazni majd a „rábeszélés" módszerét is, tehát ha nem akarunk túl korán elhalálozni, többféle lehetőségünk lesz egy-egy feladat megoldására. A The Godfather sztorija együtt fut majd a filmével, de nem követi majd azt szolgahűen, lehetnek majd eltérések, hiszen mint azt már említettük korábban, egy zöldfülű maffiókát kell majd terelgetnünk, nem pedig valamelyik főszereplőt. A munka tehát jó irányba halad, talán kár volt Coppola úrnak előre jajveszékelnie.

F.E.A.R.

INFO Monolith - Vivendi - http:wwwwhatisfear.com - 2005 Q3

A Monolith iszonyatosan beindult, a kiállításra elhozták a két húzócímüket, a Condemnedet és a F.E.A.R.-t is, és azt kell mondjuk, egyik sem okozott csalódást. A F.E.A.R.-t már a grafikája is a legjobbak közé emelné, ám a brutális, vérfagyasztó játékmenet teszi igazán az év egyik legjobban várt játékává. Személy szerint nagyon birtam a Doom III-at, végigjátszottam minden fokozaton, de mikor kipróbáltam a F.E.A.R.-t, az volt az érzésem, hogy ha ugyanezt a hangulatot hozta volna a Doom, senki sem fanyalgott volna egy percig sem. A moziszerű élmény, a lassítás, amelyet többjátékos módban is használhatunk, csak hab a tortán. A PR szöveg a játék mesterséges intelligenciájáról nem tűnt túlzónak, az ellenséges egységek sokszor kellemetlen meglepetést okoztak.

TOP TEN 4/10 expo

COMMANDOS: STRIKE FORCE

INFO Pyro Studios - Eidos Interactive - http://www.commandosstrikeforce.com - 2005 06 21

Fura volt látni a Commandos-t 3D-ben, hiszen a sorozat báját egyértelműen az izometrikus nézet adta meg. Viszont abban is egyetérthetünk, hogy lépni kellett, még egy lényegi változás nélküli folytatást nem birt volna el a franchise a hátán. FPS nézet ide vagy oda, az alapkoncepció marad ugyanaz: három irányított karakter van, egy zöldsapkás, egy kém és egy sniper. Az akcióink ezúttal Franciaországban, Norvégiában és Oroszországban zajlanak majd, rengeteg mókában lesz részünk, úgymint: beszivárgás, szabotázs, rombolás, lopakodás, bérgyilkosság, kémkedés, emberrablás, felderítés, hogy csak a javát említsük. A fegyverek és az egyéb felszerelések autentikusan lesznek ábrázolva, a grafika pedig nem rosszabb, mint bármelyik másik háborús FPS-ben (igaz, nem is jobb). Lesznek majd multis módok is (deathmatch, team deathmatch), viszont a co-op úgy néz ki, kimarad. Meglátjuk sikerül-e új lendületet venni a szériának.

DVD EDITION VIDEÓ BEMUTATÓ

HITMAN: BLOOD MONEY

INFO IO Interactive - Eidos - www.hitmanbloodmoney.com - 2005 Q3

Lenyűgöző változáson ment keresztül a Hitman széria legifjabb tagja, a Blood Money, mióta segítségével a lehető legélethűbb hatást érték el a Dániában székelő programozók (arcmimika, izomzatok, stb.). Az új mozgások bevezetésével (emberi pajzs alkalmazása, fegyverek puszta kézzel való elkobzása, gyilkosságok balesetteknek álcázása) kibővül a játékos által alkalmazható megoldások tárháza, ám a cél még mindig ugyanaz: teljesíteni a megbízók által ránk szabott feladatokat (amit többféleképpen is megtehetünk, és ezáltal befolyásolhatjuk egy-egy későbbi pályán végrehajtandó cselekedet kimenetelét). A show-n mutatott prezentáción elismerő csettintéssel adóztunk a látott újítások felett, és megállapítottuk, hogy várakozásunkra érdemes új vér csörög Hitman ereiben!

utoljára találkozhattatok vele a márciusi számunkban. Az igencsak megcombosodott folytatás számos újítást kínál a szériába belefásult rajongóknak (tesztünkben kapott pénzjutalmat, fegyverfejlesztési lehetőséget, új mozgásokat, cselekedetünktől függő játékmenetet, fejlettebb mesterséges intelligenciát), amellett, hogy megtartotta a sorozat eszszenciájául szolgáló Hitman-életérzést. A Contracts folytatásaként újragondolt technikai motor dübörög a program alatt, mely

A sorozatot régi rajongói már fogadásokat kötöttek, vajon hány rókabőrt húz le még az EA az Underground szériáról, és vajon mikor kerülnek be újra a régi jó autós üldözések. Nem okozott hát túl nagy meglepetést, amikor kiderült, hogy a Need for Speed: Most Wanted az imént felsorolt két kritériumot ötvözi. Az viszont meglehetősen nagy meglepetést okozott, amikor az EA-nál meglátunk a hatvanhárom lakattal lezárt Next-Gen feliratú ajtó mögött található mennyországot, és ott a Most Wanted Xbox 360 verzióját. Csak imádkozni tudunk, hogy a PC-verzió megközelítse ezt a szintet, mert akkor egy új etalon születik, mind a játékmenetet, mind a megjelenítést tekintve. A Most Wanted sok mindenben hasonlít az Underground 2-re (illegális versenyek, versenymódok, tuning stb.), viszont elfelejthetjük a folyamatos éjszakát, kellemes napfényben menekülhetünk a nyomunkba eredő rendőrök elől. Fő célunk - a börtön elkerülése mellett -, hogy minél előkelőbb pozíciót szerezzünk a feketelistán (Blacklist).

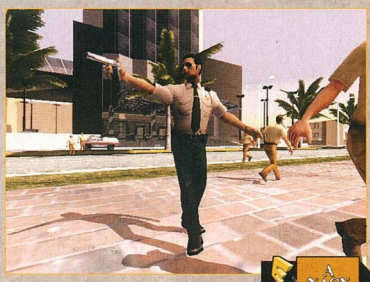
INFO EA Games - Electronic Arts - http://www.eagames.com - 2005 november

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

SCARFACE

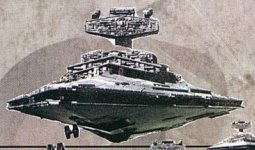
INFO Radical - Vivendi - http://www.scarfacegame.com - 2005 Q3

Ez az a játék, amit annyira szerettünk volna szeretni! Minden adott lenne, hogy egy nagy kedvenc váljon belőle, nézzünk csak párat a pozitív érvek közül. Al Pacino ha hangját nem is, de arcát odadobta koloncként, tehát Tony Montana pont úgy fog kinézni a játékban, ahogy a filmben. A játék sztoriját az a David Mckenna írta, aki a Blow és az American History X című filmek forgatókönyvét. A szinkronhangok listája parádés: Steven Bauer, Robert Loggia (ők játszották Manny Ray-t és Frank Lopez-t a filmben), Jay Mohr, Cheech Marin, James Woods, Miguel Sandoval, Robert Davi, Michael Rappaport, és Michael York. Hogy mégis, mi a gondunk a játékkal? Íme, egy érv, ami akár lehetne pozitív is, de nem az. A játék pont olyan lesz, amint a Grand Theft Auto: Vice City. A játékmenet, a körítés nem tudta elfeledtetni velünk ezt a tényt, és ez elég nagy hiba, főleg, hogy a GTA: San Andreas is megérkezett időközben.



A NAGY CSALÓDÁS '05

UPDATE...



UPDATE... / E3 expo

Ez volt a másik játék, amelyre az E3 során szkeptikusan tekintettünk. Talán mindenki - de a stratégiákra fogékony közönség biztosan - emlékszik a Force Commander-re, kíváncsian vártuk hát, hogy sikerül-e az új Star Wars RTS-nek elhomályosítani az előző próbálkozás csúfos bukását. Nagy kő esett le a szívünkről, úgy tűnik, végre igazi Star Wars-hoz illő stratégiái játék készül a Petroglyph-nél. Minden fontosabb csatát levezényelhetünk, és ezekben a csatákban nagy szerephez jutnak a sorozatból jól ismert karakterek, akiket be is vethetünk, és kihasználhatjuk speciális képességeiket. A bemutatóban pont egy Darth Vader - Obi Wan Kenobi párbaj alakult ki, amely alaposan feldobta az amúgy hagyományosan zajló csatát. A kidolgozás ha nem is kiemelkedő, de tisztességes munka, a játék hangulatban azonban magasan veri a készülő RTS-ek nagy részét.

INFO Petroglyph - LucasArts - http://www.lucasarts.com - 2005 IQ3

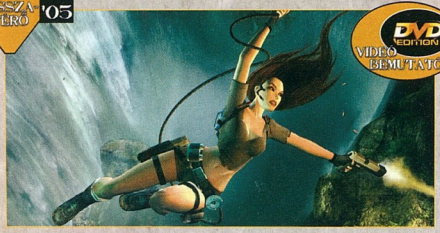
STAR WARS: EMPIRE AT WAR

TOMB RAIDER: LEGEND

INFO Crystal Dynamics - Eidos - www.tombraider.com - 2005 tl

Azért annak is megvan a maga diszkrét bája, ha az ember sokat sertepertél az Eidos környékén, hiszen ha szerencséje van, még akár olyan kaliberű fejlesztőkkel is találkozhat, mint Toby Gard, akihez nemes egyszerűséggel az egész Tomb Raider sorozatot köthetjük, hiszen nem kisebb alak ő, mint magának Lara Croftnak a megálmodója... A sorozat visszatér a gyökereihez, ami nem csak a városi pályák elhagyását, és a barlangok visszatérését jelenti, hanem a sztori alakulását is nagyban befolyásolja, a 8 bebarangolható helyszín között ott lesz a Himalája is, vagyis az a helyszín, ahol Miss Croft a repülőgépbalesetének következtében igazi dzsungeljáró amazonná változott. A további lokációk megoszlanak a Föld további kontinensei között, így ellátogathatunk Nyugat-Afrikába, Oroszországba, Bolíviába, vagy akár Peruba is. A fegyverek között újra megtalálhatóak lesznek a kétkezes készségek, valamint a nagyobb pusztításra képes mordályok is, azonban újdonság, hogy immáron ellenfeleinktől is elkobozhatjuk a karabélyaikat, és egyszerre csak egyetlen puska / pisztoly lehet majd nálunk. A környezet interaktivitására jellemző, hogy felhasználhatjuk, illetve bevonhatjuk a tereptárgyakat, sziklafalakat is az akcióba, valamint a megújított irányítási és megjelenítési rendszernek köszönhetően soha nem látott mélységben, és egyszerűséggel, valamint szemkápráztató hátterek előtt irányíthatjuk hősnőnket, Lara Croftot. Abból, amit láttunk, könynyedén megállapítottuk, hogy nagyon nagy gondnak kell történnie ahhoz, hogy Lara idén télen ne tudjon hú lenni régi nagy híréhez!

A NAGY VISSZATÉRŐ '05



DVD EDITION VIDEÓ BEMUTATÓ

Bár a Uniqnak már nem volt nagy újdonság, azért jó volt látni saját szemmel is, hogy az ígéretek tényleg valóra válnak. A babiloni városkép tényleg gyönyörű, a terek tényleg tágasabbak, sok esetben világosabbak, és tényleg nagyon látványosak az új mozdulatok és támadások. A játékmenet annyiban változik, hogy ugye két játszható karakterünk lesz: a herceg maga és a sötét testvére. Előbbi marad kb. ugyanaz, mint akit megszokhattunk, kivéve, hogy sokkal inkább az akrobatikus képességei miatt használjuk majd (ez nem azt jelenti, hogy a csatákban nem állja majd meg a helyét). Viszont a

Dark Prince lesz majd a mi kis gyilkológépünk, ráadásul a lopakodásban is nagymester lesz. Rengeteg új ötlet és meglepetés lesz még, amiről a készítők még nem rántották le a leplet, az egyik ilyen, amire most mégis fény derült, hogy részt vehetünk majd fogatversenyen is. Úgy látszik, kezd picit San Andreas-mélységet nyerni a dolog, de ez nem is baj, várjuk szeretettel az újabb részleteket... na meg a játékot.

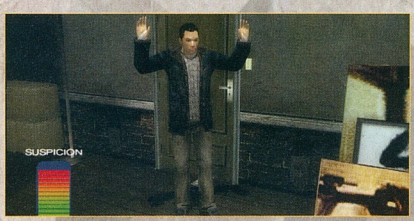
INFO Ubisoft - Ubisoft - http://www.princeofpersiagame.com - 2005 november

PRINCE OF PERSIA: KINDRED BLADES

FAHRENHEIT

INFO Quantic Dream - Atari - http://www.fahrenheitgame.com - 2005 szeptember

A Fahrenheit kálváriája már elég régóta folyik, de most már úgy néz ki, révbe ért a játék. A Quantic Dream csapata (emlékszünk az Omikronra, ugye?) eredetileg egy folytatásosan, amúgy TV-sorozatszerűen megjelenő sorozatban szerette volna tálalni a dolgot, de ez a koncepció időközben nem valósulhatott meg, sőt mi több, az addigi kiadó is elpártolt a srácok mellől. Az Atari karolta fel a projektet ismét, így az ő standjukon volt látható a cucc, egy arcade masinába ágyazva. Ennek azonban üzenete is van: az irányítás végtelenül le lesz egyszerűsítve. Nem lesz a klasszikus értelemben vett inventory, de egy egyszerű ajtónyitás is az analóg karok megfelelő irányba tolásával valósítható majd meg (ebből látszik, hogy konzolon lett bemutatva a stuff, a PC-s irányítási rendszer kérdéses), sőt a párbeszédeknél is ilyen módon választhatunk majd a lehetséges válaszok közül. Lesznek majd mindenféle ügyességi minijátékok (ajaj, ettől félek), melyben szintén csak az időzítés és a megfelelő irányok eltalálása lesz a cél, néhány példa: korcsolyázás, kosárlabdázás, gitározás. Viszont egyszerűbb eseteknél is szükség lesz majd akcióreszekre, például a játék elején, mikor Lucas el akarja rejteni a hullát, akkor az L1, R1 gombok gyors tipitapizásával oldhattuk meg a feladatot. A kép a képben rendszer egyébként remekül mutat, az előbbi jelenetben például bal ol-



dalt saját ténykedésünket láthattuk, de jobbra meg a bárban ücsörgő rendőrét, aki szép lassan de biztosan a WC irányába, azaz felénk készülődik. Ezzel pontosan látjuk majd, mennyi időnk is van az esetleges lebukásig. A játék továbbra is bíztató, reméljük, hogy az akcióreszek nem rontják majd el a szánk ízét.

KELETEN A HELYZET VÁLTOZATLAN

létrehozzanak egy afféle szuperembert, akinek segítségével a szovjet vezetés elterjesztheti a kommunizmust szerte a világon. A kísérleti alanyok fizikai és mentális képességeit is fokozni próbálják, nem zavarja őket a nagy hibaarány sem. A város lakói szinte mind áldozataivá váltak a borzalmas kísérleteknek, a túlélők mutánsként tengődnek. Főhősünk nem tudja, hogy kicsoda, mi történt vele, egyáltalán hogy került ebbe a városba, de nincs is túl sok ideje gondolkodni ezen, a mutánsok és a kutatók között lavírozva minden egyes perc éveknek tűnik, amelyet az életért folytatott kíméletlen küzdelem tölt ki. A játék grafikája remekül passzol a lenyomós, sötét hangulathoz, a Silent Hill, Resident Evil sorozatok legszebb (értsd: legelborzasztóbb) pillanatait élhetjük majd át.

Remélhetőleg nem húzzák túl sokáig a játék fejlesztését a srácok, a következő-generációs FPS-ek mellett könnyen a süllyesztőbe kerülhet ez az amúgy ígéretes játék. Az ötvenes években játszódó történetben egy szovjet városban kell ténykednünk, ahol szörnyű kísérleteket hajtanak végre a tudósok, hogy

INFO Digital Spray Studios - IC Company - http:www.youareempty.com - 2006

/YOUR ARE EMPTY

/PERIMETER: THE EMPEROR'S TESTAMENT

INFO K-D Lab - IC Company - Nincs - Nem tudni

Az 1C Company komoly fejlesztésekbe kezdett, nem elég, hogy bekebelezték a Cenegát, a Codemasters-nél megjelent Perimeter első kiegészítőjét is ők adják ki. A korábban „The Precept of the Emperor" alcímen futó kiegészítő nagyjából ugyanazt nyújtja, mint az eredeti játék, tehát akinek bejött a Perimeter stílusa, ebben sem fog csalódni. Mindenesetre a fejlesztők újabb hangulatos zenéket komponáltak, sokat csiszoltak a grafikán, összedobtak néhány új egységet, épületet, huszonöt egyjátékos küldetést, és három új multiplayer pályát. Sok kiadó hajlamos lenne új epizódként kiadni egy ennyi újítást felvonultató kiegészítőt, mindenesetre úgy látszik, Kelet-Európában egyelőre nem követik ezt a magatartást. Mindenesetre kíváncsian várjuk, mi lesz a játékot fejlesztő K-D Lab következő dobása...

Bár a Codemasters - nagy meglepetésünkre - idén nem állította ki készülő játékait, a jó ideje hallgatásba burkolózó Bohemia elhozta meglehetősen hosszú ideje dédelgetett játékait az E3-ra. Minket természetesen az Operation Flashpoint folytatása érdekelt leginkább, mindenesetre a beszélgetés elején elhangzott „valamikor talán 2006 végén jelenik majd meg" mondat rögtön lelombozóan hatott a kedélyünkre. Az biztos, hogy a srácok nem ismerik a kompromisszum fogalmát, lassan hét éve csiszolgatják a technológiájukat, hogy végül egy közel tökéletesnek mondható taktikai játékot adhassanak ki a kezeik közül. A játékba RPG, akció, és stratégiai elemeket is becsempésznek, természetesen az első rész összes jól bevált megoldásának megtartása mellett. A grafikus motor felvonultatja az összes divatos effektet, a nyílt forráskódú fizikai motor beépítésével még realisztikusabbá válik a játékmenet. Természetesen nem maradhat ki a dinamikus napszak-, és időjárás-váltakozás sem. A játék első részének rajongóit nem érheti nagy meglepetés, pontosan azt kapják majd, amire számítanak, a lehető legmodernebb köntösben.

INFO Bohemia Interactive - Codemasters - http:www.codemasters.com/flashpoint2 - 2005 Q4

/OPERATION FLASHPOINT 2

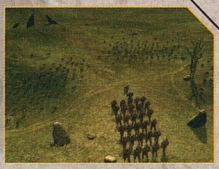
/HEAVY DUTY

INFO Primal - Akella - http:www.akella.com/engames/heavyduty - 2005 Q4

Unod már, hogy szűk, sötét barlangokban, űrállomások folyosóin kell bolyonganod, érzed, ahogy a klausztrofóbia eluralkodik rajtad? Sok a stressz, valahogy le kellene vezetni az idegességet? A srácok a Primal-nél pont egy neked való játékot készítenek! Adott egy bolygó, a maga csekély 154 négyzetkilométernyi bejárható területével, és adott 12 hatalmas harci robot, amelyekkel ezt a területet bejárhatod, és mindent porrá zúzhatsz, szétrombolhatsz, eltaposhatsz, amit csak látsz a képernyőn. Hogy ne érezd magad védtelennek, 50 különféle fegyvert is kipróbálhatsz, amelyeket több lépcsőben tovább is fejlesztheted majd, ha a kedved úgy tartja. A játékhoz fejlesztett grafikus motor meglehetősen kellemes összbenyomást kelt, elénk tárja a bolygó különböző éghajlatú tereipeit, és szépen kezeli a változó időjárást és napszakokat is. Az egyjátékos mód mellett kooperatív módban is végigjátszhatjuk a küldetéseket, és természetesen a szokásos deathmatch és egyéb módokba lépve megküzdhetünk barátainkkal, vagy éppen áldás ellenségeinkkel.

EGY KIS HAZAI /

Bár az idei E3-n nagyon sok kellemes meglepetés ért bennünket, mégis talán az egyik legszívmelengetőbb élmény a Namco standjánál történt: itt szembesülhettünk először azzal, hogy az Armies of Exigo mögött álló magyar székhelyű Black Hole csapata kapta a Namco által birtokolt Warhammer licenc megjátékosítási lehetőségét. A jövő év végére datált megjelenésnek megfelelően a fejlesztés egyelőre csak pre-alfa stádiumnál tart, ám ennek ellenére a játékot mozgató motor már most fel van készítve, hogy megjeleníthesse azokat az óriási távolságokat, amelyekből majd a játékos irányíthatja a különböző fajokat. Mindez persze elengedhetetlen, hiszen a Warhammer világhoz hűen óriási hadseregek várnak arra, hogy az ellenfél felé kommandírozhassuk őket. Ennek ellenére a játékot mozgató motor szuperközeli nagyításra is lehetőséget ad, tehát aki attól fél, hogy a hatalmas távolságok miatt kevésbé lesz részletes a fajok kidolgozottsága, az máris megnyugodhat.



INFO Black Hole Entertainment - Namco - www.blackholegames.com - 2006 Q4

/WARHAMMER

A DR-es srácok nem távolodtak el a már megszokott irányvonaluktól, mindkét új fejlesztésük háborús stratégia, de mégis szolgálnak jó néhány meglepetéssel. A Ghost Wars nem sorolható a hagyományos RTS-ek közé, nem kell foglalkoznunk az építkezéssel és a nyersanyaggyűjtéssel, inkább a taktikai elemek kerültek előtérbe. Mielőtt csatába indulnál, ki kell választanod a csapatod tagjait, majd ösz-sze kell állítanod a szükséges felszereléseket. A „hőseid" különféle különleges képességekkel rendelkeznek, melyeket remekül hasznosíthatsz csata közben. A csapatod ennek megfelelően kell összeállítani, a megfelelő emberek kombinálásával igen ütős egységet rakhatsz össze. A játék legfontosabb újítása is ezekhez a képességekhez kapcsolódik. Átveheted az irányítását a speciális képességekkel rendelkező egységek felett, például bebújhatsz a mesterlövészek bőrébe, és személyesen te oszthatod az áldást, ha éppen úgy tartja kedved! Természetesen a többi egységed addig önállóan, legjobb tudása szerint tevékenykedik, de arra ügyelni kell, hogy amíg a fejlövéseket gyakorlod, nem áll meg az élet.

INFO Digital Reality - Hip Interactive - http://www.hip-games.com/games.php?id=71 - 2006 Q1

/GHOST WARS

/RUSH FOR BERLIN

INFO Stormregion - Deep Silver - www.rushforberlin.com

A Stormregion durván belehúzott, még meg sem jelent a Codename Panzers: Phase 2, már javában dolgoznak egy újabb világháborús stratégián. A játék a második világháború végére, az 1944-45-ös évekre koncentrál, a szövetségesek és a Vörös Hadsereg, tehát a szovjet csapatok oldalán harcolhatunk, és fő feladatunk Berlin elfoglalása lesz. A játék története valós eseményeken alapul, de jócskán megváltoztathatjuk a történelmet. Ahogy előre haladunk a történetben, és egyre közelebb kerülünk Berlinhez, a küldetések egyre nehezebbek, és hosszabbak lesznek. A sima egységek mellett nem maradhatnak el a hősök sem, a tisztjeink erősebbek lesznek a többi egységnél, de az elvesztésük nem jelenti automatikusan a küldetés végét. Több mint száz különböző - valós és kitalált - egység kerül a játékba. A harcosaink behatolhatnak az épületekbe, és odabent kellemes tűzpárbajba keveredhetnek. A felturbózott GEPARD motor lenyűgöző időjárás-, illetve dinamikus napszakváltás-effektekkel szolgál. Ezek az effektek nem csupán a látványt erősítik, a játékban stratégiai fontosságot nyer például az eső vagy a sötétség.

/WARFRONT

INFO Digital Reality - CDV - Nincs - Nem tudni

A Ghost Warral ellentétben a Warfront inkább a hagyományos RTS-ek - azok közül is leginkább a Starcraft, Warcraft 3 és a C&C Generals - vonalát erősíti. Tehát a játékmenet eléggé pörgős lesz, még a kocastratégák is azonnal fejest ugorhatnak a küldetésekben. A küldetések során gondoskodnunk kell az erősítésről is, újabb egységeket szerezhetünk és fejleszthetünk majd. Ezeket az új egységeket bármikor bevethetjük, amikor csak szükségét érezzük. A küldetések során elfoglalhatunk stratégiai fontosságú objektumokat - például vonatállomást vagy repteret -, így nagy előnyhöz juthatunk a következő küldetések során. A küldetések során több alküldetést is elvállalhatunk, ezek teljesítése további előnyökhöz juttatja a játékost. Ebben a játékban is megjelennek az éjszakai küldetések, amelyek során a grafikus motor az összes létező effektet felvonultatja, a rakéták, világító lövedékek, robbanások fénye beragyogja a csatamezőt.

A Techland sem hagyja, hogy a jól összehozott Xpand Rally utód nélkül maradjon, hatalmas harcok árán megszerezték a Volkswagentől az engedélyt, hogy a következő játékukban felhasználhassák a cég legjobb modelljeit. Még nagyobb, szinte véres küzdelem árán azt is sikerült kiharcolni, hogy a járgányok valamilyen szinten horpadhassanak, törhessenek, de természetesen továbbra sem zúzhatjuk szét teljesen a masináinkat. A modellek közé öt széria tizenöt kocsija került, köztük lesz az 1975-ös GTI, a legújabb Golf V GTI, és rengeteg bónusz autó, köztük az új bogár, és még számtalan, csak tervező asztalon létező modell. A Chrome motor továbbfejlesztett változata meggyőző, személy szerint már elégedett voltam az XR-ben látottakkal is, de az összhatás most még kiforrottabb. A fejlesztőknek külön öröm volt, hogy végre az AI fejlesztésével is foglalkozhattak, hiszen míg az XR-ben nem voltak ellenfelek, a Golf Racerben viszont már hemzsegnek a mesterséges intelligencia által vezérelt, különféle vezetési stílusú ellenfelek.

INFO Techland - Techland - Nincs - Nem tudni

/WOLKSWAGEN GOLF RACER

A második rész tovább viszi a jófajta, klasszikus Need For Speed-életérzést, a fejlesztők nem mentek rá teljesen a szimulátor vonalra, inkább megpróbálják a vezetés élményét, a száguldás örömeit becsempészni a játékba. Mindenesetre a kemény vonalas játékosok sem maradnak hoppon, ötféle nehézségi fokozat közül választhatunk a játék kezdetén. A sima versenyek mellett küldetés mód is bekerül, ha ezt választjuk, akkor Olaszország, Egyiptom, Miami, és Hawaii útjain autókázhatunk majd, ahol a forgalommal is számolnunk kell. Nem véletlen, hogy a játék címében nincs egyetlen gyártó sem, egy helyett rögtön tizenhat cég modelljei közül választhatunk, ha ki szeretnénk próbálni versenyzői képességeinket a játékba kerülő több mint száz pálya egyikén.

INFO Synetic Playlogic - Nincs - 2005 Q4

/WORLD RACING 2

/FIFA 06

INFO EA Canada - EA Sports - 2005 II 14

Foci nélkül nincs élet, lévén ez a legnépszerűbb sport kontinensünkön. A Fifa legújabb verziója persze szintén ott volt az EA zártkörű bemutatóján, és csakúgy, mint az NBA, ez is Xbox 360-on mutogatta oroszlánkörmeit. Játékmenetbeli újdonságot itt még annyit sem láttunk, mint a kosarasoknál, pusztán a látványra ment rá a demó. A játékosok kidolgozása itt is zavarba ejtően valódi, de például a fű kidolgozása, vagy a mezeké mind-mind über profizmusról tanúskodnak, az utóbbiaknál például látható a varrás, de még az egyes anyagok közti különbözőség is. A hosszú hajú játékosok lobboncának mozgásáról külön „copf fizika" gondoskodik, és a fény-árnyék hatások terén is olyat láttunk, amely egyszerűen idáig nem volt, de nem is lenne elképzelhető az eddigi hardvereken. A drámai kamerakezelés itt is megmutatkozott, csakúgy, mint a szereplők arcán látható érzelmek. Azonban nem csak egy-egy jól sikerült akció utáni örömködésre kell itt gondolni, tizenegyesrúgásnál például a pályaszéli csapattársak lerágják a tíz körmüket, míg a büntetőt elvégző kolléga, halálos nyugalommal rákészül a dologra, állítgatja a labdát, stb..

A GTR hatalmas sikere után egyértelmű volt, hogy hallunk még a SimBinről, mindenesetre a találkozónk során nagy meglepetést okozott, amikor elmondták, a GTR kiegészítőin kívül már két program fejlesztését is megkezdték. Ezek közül csak az egyiket, a GT Legends-et mutatták meg, de ez is épp elég volt ahhoz, hogy elégedett mosoly kerüljön az arcomra, amely aztán ott is maradt, egészen a bemutató végéig. Alapvetően a GTR nyomdokain haladnak, a nagy különbség, hogy a játékban a 60-as, 70-es évek autóival versenyezhetünk, így kipróbálhatunk számtalan klasszikus autócsodát is. Arra törekednek, hogy a kezdő játékosok is élvezni tudják a programot, ezért beépítenek egy karrier módot, ahol először csak a könnyebb pályákon versenyezhetünk majd, a könnyebben kezelhető autókkal. A fizika, az autók kezelhetősége ugyanannyira realisztikus lesz, mint a GTR-ben, semmiképpen sem akarták, hogy a játékmenet akár egy centit is elmenjen az arcade irányába. A belső nézetek között ott a műszerfal nézet is, a tovább csiszolt grafikának köszönhetően minden eddig látott játéknál részletesebb, valósághűbb változatban.

INFO SimBin - 10Tacle Studios - http:www.gt-legends.com 2005 Q4

/GT LEGENDS

/NBA LIVE 06

INFO EA Canada - EA Sports - 2005 Q4

Vannak az életben állandó dolgok, úgy néz ki az EA Sports palettája is ezek közé tartozik, minden évben eljönnek a népszerű sportsorozatok újabb darabjai. Az idei E3-n már láthatóak is voltak az idei reinkarnációk, de a cég inkább a nextgen felé kacsintgatott, ezért az Xbox 360-as verziókat mutatta be az arra érdemes újságíróknak. Mivel a PC-k fejlődése megállíthatatlan, könnyen lehet, hogy rengeteg itt bemutatott szépség már hozzánk is eljut akár már idén. Természetesen a grafikára ment rá a prezentáció, a játékosok a már szinte összetéveszthetően valósághűek, és olyan apróságokra mentek rá, hogy mindig realisztikusan csillan a labdán a fény, bármilyen szögből nézzük, de a játékosok jól láthatóan izzadnak, és a veríték végigcsorog az arcukon. Feltűnő volt még, hogy nagyon ügyelnek idén a magasságok reális ábrázolására, érdekes volt látni az egyes játékosok közti különbségeket. A kameramozgások és vágások már-már hollywoodi filmeket idéző minőségűek, és ezt az érzést a különféle blur-effektek csak tovább viszik. Játékmenetben egyetlen komoly újítás került bemutatásra: a büntetődobás módja változott. Nem kell többé csúszkákat a megfelelő helyen megállítva céloznunk, hanem a Tiger Woods sorozat elütéseihez hasonlatosan lendítenünk kell az analóg karral (először hátrahúzni, majd szépen előre lökni).

SPORTSZELET /

HOT STUFF / E3 expo

Ha beszélhetünk jó időzítésről, akkor az Enter the Matrix 2003-as májusi megjelenése mindenképpen az volt. Még ha szakmai szemmel nem is érte el az elfogadható színvonalat, úgy tudta kihasználni a Mátrix trilógia záróakkordjának bemutatása előtti hisztériát, hogy nem egészen pontosan 6 millió példányban tudták értékesíteni világszerte. És mindezt úgy, hogy a film tulajdonképpeni hőseit, Neót, Trinity-t, vagy Morpheus-t nem is irányíthattuk benne. Ezt a csorbát igyekszik kiküszöbölni a télre ígért Path of Neo, melyben magát a kiválasztottat vehetjük irányításunk alá, és végigzarándokolhatjuk vele a komplett filmtrilógiát. A film készítői és szereplői minden létező segítséget megadtak a készítők részére, így Morpheus, Smith ügynök, vagy maga a főhős, Neo is a már megszokott fizimiskával, vagy éppen hangon köszön vissza. A külsőnézetes akciójátékban a filmtrilógia nagyobb eseményeit élhetjük át, küzdhetünk szabadkézzel, illetve fegyverekkel, használhatjuk a Bullet Time funkciót - mindezt a filmekből és az Animátrixből kivágott jelenetekkel tarkítva. Nekem még kicsit gyengének tűnt a kiállított változat: mind grafikailag, mind irányítás szempontjából elég labilisan teljesített a Path of Neo - bár ez karácsonyig még változhat, és reméljük hogy változni is fog, pozitív irányban.

INFO Shiny Entertainment - Atari - www.pathofneo.com - 2005 Q4

THE MATRIX: PATH OF NEO

Az első rész sikert aratott a konzolokon, a rajongók csalódva vették tudomásul, hogy az első X-Men akció-RPG egyáltalán nem jelenik meg PC-re. Az istenek kegyesnek bizonyultak, a folytatást már mi is kipróbálhatjuk. Az első részhez hasonlóan tizenhat karakter közül választhatunk ki négyet, akiknek a speciális képességeit kihasználva kell megoldanunk a feladatokat. Az új epizód legnagyobb újítása, hogy az egyjátékos kampány is végigjátszható kooperatív módban, akár online is. A játék másik különlegessége, hogy az amúgy szembenálló X-Men és Brotherhood egyesül, hogy közösen szálljanak szembe az összes mutánsra halálos veszélyt jelentő ellenséggel. Így áll elő az a különleges helyzet, hogy a party tagjai között akár egyszerre ott lehet Magneto és Wolverine is. Az előző részhez képest megduplázták a felhasználható speciális képességek számát, így megsokszorozódik a megtanulható, majd bevethető kombók száma is.

INFO Beenox - Activision - www.xmenlegends2.com - 2005 Q3

X-MEN LEGENDS II: RISE OF APOCALYPSE

ULTIMATE SPIDER-MAN

INFO Beenox Studios - Activision - www.ultimatespidermangame.com - 2005 szeptember

Furcsa jövőképet vázol fel az Ultimate Spider-Man című Marvel képregény-széria: az 5 éve útjára indított sorozat a Pókember mítosz teljes újrakezdésével kívánt nyitni a nem fanatikus rajongók felé, így talán azon sem kéne meglepődnünk hogy Peter Parker fiatalabb alteregójának történetét követi nyomon, ahol Pókemberünk webdizájnerként tengeti mindennapjait New York cseppet sem eseménytelen városában. A külsőnézetes kalandjátékban azonban mégsem a teljes mozgásszabadság a legnagyobb nóvum, hanem az a 3D Comic Inking Technology nevű technológia, mellyel teljes mértékű képregény-hatást értek el a játék készítői. Ha rosszmájúak lennénk, akkor csak annyit mondanánk, hogy végre Amerikába is eljutott a XIII egyik példánya, de most inkább tegyük félre cinizmusunkat, és nézzük mit is csinálhatunk majd ebben a játékban... Pókembert irányítva a feladatunk a Manhattan környékén bajbajutott lakosok megmentése lesz. Szabadon lengedezve a városban, tetszés szerinti sorrendben húzhatjuk ki őket a csávából, aktívan bevonva a tereptárgyakat a rosszfiúk lefegyverzéséhez. Pozitívum, hogy a videó-bejátszások nem szakítják meg a játékmenetet, hanem kifejezetten feldobják a hangulatot az oldalról belógó, alternatív ablakok, valamint hogy Spider-Man mellett Venomot is irányításunk alá vonhatjuk (aki nyers erejével és speciális mozgásaival teljesen új megvilágításba helyezi az addig már lejátszott pályaszakaszokat). A kamera instabilitásán kívül érdemi negatívumot nem tapasztaltunk - úgy néz ki végre PC-n is helye lesz egy minőségi Pókember játéknak az összes.

SERIOUS SAM II

INFO Croteam - 2K Games - www.seriousSam2.com - 2005 Q3

A horvát csapat nem sokat változtatott a jól bevált koncepción, az új epizód végigjátszásához sem kell túl sokat használni az agyunkat, az egér bal gombját annál inkább. Még több, még nagyobb, még idiótább ellenfelek, mindez korszerű, mutatós - a fejlesztők szerint az első résznél százszor komplexebb - grafikával. Van sztori is, Sam Stone a Sirius bolygóra utazik, ahol egy ősi medál darabjait kell összeszednie, hogy legyőzhesse Mentalt. Negyven szint, és hét különböző - például dzsungel, mocsár, tundra, futurisztikus - környezet vár a játékosokra. Az E3 során egy kínai stílusú házakból álló településen kellett megküzdeni a gonosz bohócokkal, pókokkal, démonokkal és egyéb rettenetes ellenfelekkel. Az új grafikus motor kihasználja a DirectX 9 adta lehetőségeket, és ami a leglényegesebb, tonnányi ellenfelet képes egyszerre megjeleníteni a képernyőn.

CIVILIZATION IV

INFO Firaxis - 2K Games - www.civ4.com - 2005 Q4

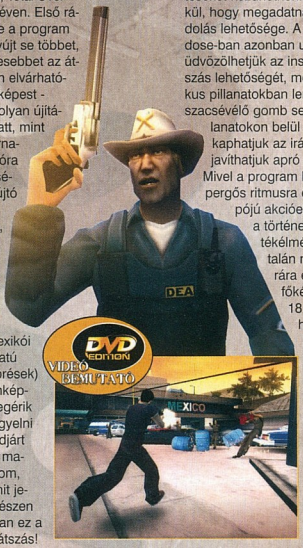
Az alapkoncepció nem sokat változott, a grafika annál inkább. Továbbra is az a feladatunk, hogy egy civilizáció életét irányítsuk időszámítás előtt 4000 körül kezdve egészen a közeli jövőig, nagyjából 2050-ig, eközben új technológiákat fejlesszünk ki, és megmérkőzzünk a többi civilizációval. A fejlesztők inkább a külsőségekben szerettek volna egy élő, lélegző világot teremteni, ehhez a legmodernebb 3D-s megjelenítést hívták segítségül. Azért a játékmenet sem maradt teljesen változatlan, a kezelőfelületet leegyszerűsítették, még logikusabbá varázsolták, hogy a Civilization sorozatot később ismerők, például az akciójátékosok is gyorsan el tudjanak merülni a játékban. 18 nép közül választhatunk, ezek között lesz jó néhány új is. Az AI-n sokat csiszoltak, a gép végre nem indul majd olyan nagy előnyökkel, mint a térkép, vagy az ellenfél helyének pontos ismerete.

TOTAL OVERDOSE

INFO Deadline Games - SCi - www.totaloverdose.com - 2005 szeptember

Kellemes, Robert Rodriguez és Quentin Tarantino ihlette, külsőnézetes, mexikói körítésben tálalt akciólövölde van készülőben az „Őrült Hollandoknál", vagyis a Deadline Games csapatánál, Total Overdose néven. Első ránézésre a program nem nyújt se többet, se kevesebbet az átlagosan elvárhatóakhoz képest - ám az olyan újítások miatt, mint az alternatív akcióra lehetőséget nyújtó visszajátszás, vagy a „Loco mozgások" (speciális, mexikói hangulatú dühkitörések) mindenképpen megérik majd figyelni rá. Mindjárt meg is magyarázom, hogy mit jelent egészen pontosan ez a visszajátszás!

A játékvilágban számtalan esetben szembesülhetünk azzal a nem éppen szívderítő eseménynyel, hogy energiánk elfogyasztásával nemes egyszerűséggel elhalálozunk. Ilyenkor sok esetben egész pályaszakaszokat és küldetéseket kezdhetnénk elölről, anélkül, hogy megadatna az újragondolás lehetősége. A Total Overdose-ban azonban unikumként üdvözölhetjük az instant visszajátszás lehetőségét, mellyel a kritikus pillanatokban lenyomott visszacsévélő gomb segítségével pillanatokon belül újfent visszakaphatjuk az irányítást, és kijavíthatjuk apró bakijainkat. Mivel a program kifejezetten a pergős ritmusra és feszes tempójú akcióelemekre épít, a történetnek illetve játékélménynek egyáltalán nem válik kárára ez a funkció, főképp, hogy a 18 pályán, 20 használható fegyverrel és vezethető járművekkel lesz dolgunk bőven... Minket megfogott, mert kellemes, és tényleg játszható játéknak tűnt a Total Overdose a kiállításon.



Újabb bizonyíték, hogy a Doom III grafikus motorja nem csupán korom sötét, szűk belső terek megjelenítésére képes... Nem véletlen, ha a cím és a fejlesztő neve ismerősen cseng, a játékot azok a srácok készítik, akik az Enemy Territory című ingyenes, és - részben a kellemes árfekvése, részben a magas élvezeti faktora miatt - rendkívül sikeres Return To Castle Wolfenstein kiegészítőnek. Az üzlet az üzlet, a következő játékukat már csupán pénzért vásárolhatjuk meg, de cserébe egy igen ütős, a Quake univerzumban játszódó, csakis online játszható programot kapunk. A játék történetileg a Quake II előtt helyezhető el, abba az időszakba, amikor a Strogg-ok megtámadták a földet. A játékos választhat, hogy melyik oldalra áll, aztán indulhat a haddelhadd. A játékmenet némileg hasonlít a Battlefield sorozatéra, itt is igénybe vehetünk majd járgányokat, és nem csupán fontos lesz a csapat játék, a program külön jutalmazza is azt.

ENEMY TERRORITY QUAKE WARS

INFO Splash Damage - Activision - Nincs - 2006

THE SUFFERING TIES THAT BIND

INFO Surreal Software - Midway - www.sufferingtiesthatbind.com - 2005 Q3

2004 egyik meglepetésjátéka számomra mindenképpen a The Suffering című akció-horror volt, hiszen számos ötletével és rendhagyó megvalósításaival (gondoljunk itt csak a családjának lemészárlásával ártatlanul megvádolt Torque be-bevillanó vízióira) mindenképpen vérfrissítést jelentett a helyenként már ellaposodó stílusnak. A kiállításon szerencsénk adódott kipróbálni a már javában készülő folytatást, és elmondhatjuk, hogy minden tekintetben továbbfejlődött a játék. Immáron nem csak szűk folyosókon, hanem Baltimore városának külterületén is kergethetjük a gazfickókat (vagyis nyílt terek bejárására is lehetőségünk nyílik), merthogy az idegen lények földi inváziója és a szörnyű látomások nem értek véget: tovább kereshetjük családunk valódi gyilkosát, immáron új fegyverekkel és mozgásokkal. Torque démoni formáját ezúttal is elérhetjük és kihasználhatjuk - ám most már több fokozatban is örjönghetünk, ha megfelelő számú ellenfelet kaszabolunk le. A játék során nyújtott teljesítményünktől függően - csak úgy, mint az első részben - eltérő végkifejletet érhetünk el, és a megújult inventory rendszer is megpróbálja játékra csábítani az eddig ellenállókat. Egyedül talán a grafika továbbcsiszolását hiányoltuk, de minden más tökéletesen összerakottnak tűnt. Mi már várjuk!

HOT STUFF

BROTHERS IN ARMS
EARNED IN BLOOD

Gearbox Software - Ubisoft - 2005. október
www.brothersinarmsgame.com

Folytatást kap a háborús veterán, S. L. A. Marshall ezredes valós történetein alapuló taktikai FPS, a Brothers in Arms is. Az Earned in Blood alcímű folytatást Magyarországról egyedüliként, még a sajtó képviselői elől is elzárt, kizárólag a kiváltságosoknak fenntartott teremben tekinthettük meg, a valódi folyatás készítőjével, Randy Pitchforddal egyetemben. Merthogy az már az első pillanatban feltűnt számunkra, hogy az Earned in Blood amolyan tisztes iparosmunkaként készül, kibővített fegyverarzenállal és új pályákkal, de semmi olyan korszakalkotó áttörést nem tapasztaltunk, amitől igazi második részként tekinthetnénk rá. Gyanúnkat meg is erősítette a Gearbox főguruja: 2006 végére várhatjuk a valódi, következő-generációs Brothers in Arms folytatásokat... Addig azonban még előttünk van egy karácsonyi szezon, amelyet a Ubi Soft tervei szerint aktív Brothers in Arms-ozással fogunk eltölteni - lássuk, hogy mit kínál a folytatás!

Az Earned in Blood onnan folytatódik, ahol a Road to Hill 30 utolsó pályája véget ért. A második világháborúban, egy francia kisvárosban landolt deszantos alakulatnak kell áthámoznia magát a németeken, úgy, hogy lehetőség szerint a háború végén épen és egészségesen hazajuthassanak. Ehhez új fegyvereket és járműveket kapnak, valamint legalább ötször annyi dialógust adtak a szájukba, mint hallhattunk tőlük az első részben. Változik a főnös is: ezúttal a szakaszvezetővé előléptetett Joe „Red" Hartsockot kommandírozhatjuk, de a már megismert csapattagok sem maradnak ki a játékból - ahogy eddig, úgy a harcok hevében ezután is az ő segítségükkel csaphatunk le az ellenfeleinkre. A nagy, nyílt terek száma azonban csökken: az Earned in Blood főleg a szűk, utcai összecsapásokra koncentrál - ami magával vonja, hogy sokkal több városi, mint szabadtéri küzdelem vár ránk. Ehhez pedig csak asszisztál a teljesen felújított Mesterséges Intelligencia, amelynek köszönhetően ellenlábasaink immáron időben észreveszik, és még menet közben reagálnak az ellenük bevetett taktikáinkra és csapatmozgósításainkra. A csapatirányításra ezúttal is nagy hangsúly helyeződik, de immáron nem csak mi, hanem a németek is képesek lesznek elszeparált alakulatokban gondolkozni, és akár hátba is támadni minket. Nagy újítás a multiplayer módokban sem köszön vissza ránk, illetve pont azokról, a többjátékos módot unikummá tévő érdekességekről nem tudtak még konkrét részleteket elárulni, melyektől az egész izgalmassá válhatott volna számunkra. Mindenesetre megnyugtattak: mind skirmish, mind hagyományos módok közepette elharcolgathatunk online is, ha már végigjátszottuk az egyszemélyes kampánysorozatot.

A játékról összességében elmondhatjuk, hogy grafikailag szinte semmit, irányítás-technikailag pedig keveset fejlődött, egyedül talán a Mesterséges Intelligenciában tapasztaltunk óriási változásokat. Így aki az első részt szerette, a másodikat még jobban fogja, aki pedig már a Road to Hill 30-tól sem volt elájulva, az valószínűleg ettől sem fog. Persze az októberi megjelenésig még sok tulajdonságán csiszolhatnak a játéknak, amitől reméljük versenyképes marad a harmadik epizódig is a Brothers in Arms franchise.

KING KONG

Ubi Soft Montreal - Ubi Soft - www.kingkonggame.com - 2005. december

Az idei E3-nek is helyet adó Convention Center talán legszigorúbb biztonsági intézkedéseinek közepette nyílt lehetőségünk végignézni a még az E3-n is egyedülállónak számító, 6 méter magasra épített Ubi Soft pavilonban az idei év legnagyobb sikervárományosának, a King Kong című film alapján készült játékváltozat 10 perces prezentációját. A nagyjából 60 fő befogadására képes aprócska teremben a hatalmas kivetítő mellett 20 biztonsági őr és 5 UbiSoft alkalmazott igyekezett a kamerák, és egyéb, kézzelfogható tárgyi bizonyítékok készítésére alkalmas technikai eszközök (értsd: mobiltelefonok, fényképezőgépek) kikapcsolására sarkallni az amúgy ebben sántikáló újságírókat, vagy lelkes látogatókat. A szigor nem véletlen (és ennek is elsősorban marketing megközelítése van): hiszen senki sem szeretné, hogy idő előtt olyan részletek kerüljenek ki a féltve őrzött munkájából, melyek negatív irányban befolyásolhatnánk a közízlést. Az már más kérdés, hogy ez a szigor inkább a pénz miatt van, hiszen valószínűleg ezt a prezentációt ugyanúgy nyilvánosságra fogják hozni, mint ahogy májusban a kiválasztottaknak is, csak speciel már nem Los Angeles-től lesz zajos a sajtó, hanem csak és kizárólag King Kongtól... No, de ez már egy kicsit kezd elkanyarodni Peter Jackson decemberben bemutatandó filmjétől, úgyhogy egy gyors huszárvágással térjünk is vissza az ősmajomhoz, és az 1933-as film újragondolásából készült játékadaptációhoz - nézzük tehát, hogy mire számíthatunk Rayman és a Beyond Good & Evil kitalálójától Michael Anceltől...

A vetítés első felében maga Peter Jackson, a King Kong című film rendezője beszélt a játékokhoz fűződő viszonyáról, majd utána Michael Ancel, a fejlesztést koordináló francia idol fejezte ki hálaját a rendezőnek, amiért napi kapcsolatuknak köszönhetően a direktor elképzeléseihez igazítva készíthetik el a számítógépes adaptációt. A kötelező tiszteletkörök után maga a valós játékélmény elevenedett meg előttünk, hiszen egy kihelyezett Xbox segítségével, a játékon dolgozó egyik Ubi Soft alkalmazott kalauzolt végig minket a játékból kiemelt pályáján.

Akárcsak a film, úgy a játék is a '30-as évek Amerikájában játszódik, amikor is egy felfedezőcsapat a Szumátra közeli Koponya-szigeten találja szemben magát az addig csak mítosznak hitt óriásgorillával, Konggal. A sziget esőerdőiben és dzsungeleiben azonban más, kihaltnak tűnő hüllők (legfőképp dinoszauruszok) is portyáznak, így már eleve nem veszélytelen a parányi csapat elképzelése, miszerint élve kijussanak a szigetről. A történet első felében Jack Driscoll bőrébe bújva, a first person shooterek hagyományaihoz hűen, belső nézetből irányíthatjuk sorsunkat és társainkét - hiszen folyamatos összeköttetésben, illetve egy légtérben leszünk csapattársainkkal. Arra azonban hamar rájöhetünk, hogy a ránk támadó hatalmas ellenfelekhez kevés lesz néhány ólomgolyó vagy tölténytár - itt sokkal leleményesebbnek kell lennünk ahhoz, hogy a sokszor többemeletnyi magas ellenlábasainkat kifektessük (ilyenek lesznek például a dinoszauruszok légcsövébe szúrható, átforrósított és tűléles dárdák). A hatalmas, nyílt terep ódon hidakat, tutajos üldözéseket is rejt majd magában, ám a legnagyobb nóvum mindenképpen King Kong irányítása. Az óriásgorillával Ann megvédelmezése érdekében test-test elleni harcot kell vívnunk a dzsungelben fészkelő élőlényekkel - ám ilyenkor már külsőnézetből tehetjük meg mindezt. A Beyond Good & Evil mögött is duruzsoló motor úgy tűnik, nem adott ki még mindent magából, hiszen a King Kong elképesztő minőségű látványt tudott kipréselni magából, amikor a dzsungel buja, és bozontos növényzetét kellett a képernyőre varázsolnia.

Köszönhetően a készítők és a filmesek szoros együttműködésének, minden feforgatott anyagból kerül valamennyi a játékba is. Így például az összes színész és színésznő az eredeti fizimiskájával kacsint ránk vissza a monitorról is, és a filmből vett bejátszások tarkítják majd a játékba iktatott apró szüneteket is. Az már most sem lehet kérdéses, hogy a King Kong a karácsonyi szezon slágertémája lesz majd, ám hogy mennyi játékélményt tud adni a számomra kicsit túlszkriptelt cím, az a decemberi megjelenéskor válik.

HOT STUFF

Meglehetősen izgatottan indultunk neki a kiállítás második napjának, hiszen ekkor nyílt lehetőségünk arra, hogy közelebbről is szemügyre vehessük nagy kedvencünket, a Runaway-t, illetve annak is a készülő második részét. A folytatás megmaradt az első rész által lefektetett hagyományoknál, így a The Dream of the Turtle című epizódban is ugyanúgy egérvezérelt játékmenetre számíthatunk, mint láthattuk azt az elődben. Maradtak továbbá a kézzel rajzolt karakterek, amelyeket a szintén kézzel pingált hátterek előtt láthatunk viszont. Mivel a már így sem csúnya első részt még tovább csinosították, nyugodtan mondhatjuk, hogy tátott szájjal kattintgattunk a képernyőn... Főhősünk, Brian Basco is csak külsejében változott az első rész óta: megférfiasodott és kikupálódott, köszönhetően talán bájos barátnőjének, Ginának, akik mellett még több mint 20 karaktert faggathatunk majd kalandozásaink során. A hat fejezetre bontott történet több mint 100 helyszíne során eljuthatunk Hawaii üdülőparadicsomjaitól kezdve a trópusi esőerdőkön át egészen a havas hegycsúcsokig, illetve eltűntnek hitt civilizációkig. A humor, a megoldandó feladatok nehézsége és ötletessége, no meg nem utolsósorban a látvány számunkra garantálja a Runaway 2 téli sikerét!

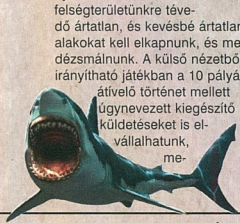
INFO Pendulo Studios - dtp entertainment - www.runaway-game.de/runaway2 - 2005 Q4

RUNAWAY 2: THE DREAM OF TURTLE

JAWS UNLEASHED

INFO Appaloosa Interactive - Majesco Ent. - www.jawsthegame.com - 2005 augusztus

Idén ünnepeljük Spielberg nagysikerű klasszikusának 30-ik évfordulóját, így nem meglepő, ha a belőle készülő számítógépes átiratot is a film bemutatásának időpontjában, vagyis valamikor augusztus magasságában kaparinthatjuk kezeink közé. A magyar illetőségű Appaloosa Interactive által fejlesztett játékban nem kisebb személyiséget, mint magát a nagy, fehércápát vonhatjuk irányításunk alá, akivel a felségterületünkre tévedő ártatlan, és kevésbé ártatlan alakokat kell elkapnunk, és megdézsmálnunk. A külső nézetből irányítható játékban a 10 pályán átívelő történet mellett úgynevezett kiegészítő küldetéseket is elvállalhatunk, melyekben túlélnünk, üldöznünk, vagy éppen elrejtőznünk kell majd. A totálisan elpusztítható környezetben nem csak a víz alatt, hanem a felett is garázdálkodhatunk: hajótesteket és stégeket amortizálhatunk le, miközben emberáldozatainkat próbáljuk becserkészni. Tájékozódásunkat a speciális cápalátás segíti majd. Grafikailag ugyan kicsit megkopottnak tűnt a játék, ám ha hozza a szükséges hangulatot, akár több kellemes órát is szerezhet vásárlóinak.



Nehéz elfogulatlannak maradni egy ilyen cím hallatán, ez most az a szerencsés helyzet, amikor erre nincs is szükség. Ahogy az RPG-k között az Oblivion, úgy a stratégiák között az Age of Empires III lesz az etalon jó ideig. Bár nem tudni, melyik volt előbb, a tyúk vagy a tojás (az AoeIII vagy a Sparta), mindenesetre az biztos, a fizika megjelenése már önmagában is forradalmasítaná az RTS műfajt. A sok szép, esetleg gyönyörű játék között is hegycsúcsként emelkedik ki az új Age of Empires, biztos vagyok benne, hogy még a legdurvább FPS-ekhez szokott arcok is ledöbbennek majd, amikor meglátják a programot futás közben. Az Age of Kings után veszszük fel a történelem fonalát, nagyjából 1500 és 1850 között kell tevékenykednünk, tehát többek között részt kell vennünk Észak- és Dél-Amerika felfedezésében, kolonizálásában. Állhatunk a britek, a franciák vagy a spanyolok - és még öt, egyelőre titokban tartott nemzet - oldalára, minden esetben teljesen más játékélményt nyújt majd a program.

INFO Ensemble Studios - Microsoft - www.ageofempires3.com - 2005 Q3

AGE OF EMPIRES III

STRANGLEHOLD

INFO Midway Chicago - Midway - www.stranglehold.com - 2006 Q3

Hollywood és a játékipar évről évre szorosabb kapcsolatokat ápol egymással, így talán nem is megy annyira meglepetésszámba, ha számos filmveterán kapcsolódik be a játékfejlesztésbe is. Nem csoda hát, hogy a hong-kongi filmdirektor, John Woo is saját céget alapított, mely érdekelté vált a játékbiznisszben, és sorra kezdi ontani magából a következő-generációs konzolos és PC-s fejlesztéseket. Az egyik ilyen projektben maga is aktívan részt vesz, hiszen producer a Stranglehold munkálatainban. Maga a mű egyébként egy hagyományos leszámolásos mozi lesz, csak immáron interaktívan, egy számítógépes és videojáték formájában, ahol a rendező régi barátja, Chow Yun-Fat vállalta magára a főszerepet. Az már az E3-n is bemutatott kedvcsináló filmecskéből is kiderült, hogy Tequila felügyelő szerepébe bújva egy feleannyira szövevényes ügyet kell kibogoznia, mint amennyire látványosak lesznek az akciójelenetek - mindezt a már megszokott rendezői kilassításokkal, látványos pisztolyos párbajokkal, és az elmaradhatatlan fehér galambokkal. Az akció Hong Kong és Chicago utcáin zajlik majd, és maga a játék jövő év végén várható.

TOP TEN E3 expo 10/10

/CALL OF DUTY 2

Már-már azt hihettük, felesleges több II. világháborús FPS-t fejleszteni, hiszen nagyjából minden kategóriában - legyen az taktikai, egyjátékos, többjátékos program - készült egy-egy maradandó alkotás, és egyelőre grafikailag is sikerült kihozni a maximumot a videokártyákból. Most már tudjuk, hogy még csak most jön a java… Az Xbox360-ra és PC-re érkező Call of Duty 2 minden tekintetben eggyel (vagy még inkább kettővel-háromval) magasabbra teszi a lécet, mint elődei, és itt nem csupán a gránátok robbanásának hangerejére gondolok. A grafika elképesztően részletes, a harcosok kinézete és mozgása, a fegyvermodellek, és a terep kidolgozása tényleg szinte tökéletes, a robbanások, a füst- és fényeffektek a lehető legrealisztikusabbak. A játékmenet teljesen moziszerű, ennél intenzívebb élményt még egy háborús játékban sem láttunk eddig.

INFO Infinity Ward - Activision - www.callofduty.com - 2005 Q3

/SPORE

INFO Maxis - Electronic Arts - spore.ea.com - Nem tudni

Ugyan az előző számunkban szinte minden elérhető információt leírtunk a játékról, de azóta napvilágot látott néhány kép, amelyet mindenképpen szeretnénk megosztani veletek. Mindenesetre egy kis ismétlés: Will Wrigth, a játékfejlesztés (Sim City, Sims) félistene úgy érezhette, elpazarolja a tehetségét, ha az eddigiekhez hasonló piszlicsáré projektbe fog, ezért egy grandiózusabb fejlesztésbe fogott. Az új játékának elején egyetlen sejtként indulunk pocsolyahódító utunkra, hogy aztán egy általunk - teljesen szabadon - kreált lénnyel felfedezzük a szárazföldet. Ezután szép lassan egyre több lényt nevelgethetünk, akik aztán törzset alakítanak, lassan tovább fejlődnek, és elkezdik kialakítani előbb a primitív kis kunyhókból álló lakhelyüket, amelyből szép lassan egy megapolisz kezd körvonalazódni. Ezután már nem is marad más hátra, a már szuperfejlett lényeinkkel elindulhatunk, hogy uralmunk alá hajtsuk az egész univerzumot…

A SHOW LEGÖTLE-TESEBB JÁTÉKA '05

A griff birodalom hatalmas ünnepre készült, Nicolai, az ifjú császár és kedvese, Isabel örök hűséget kívántak fogadni. Éppen, mikor elhangzott a mennyegzőre hívó jelzés, démonok támadták meg a birodalmat. Nicolai apja nyomdokába lépett, és a démonok ellen vezette seregét. Isabel a nyári palotában várta, hogy kedvese visszatérjen a csatából, de aztán úgy döntött, cselekszik, mielőtt túl késő lenne, és elindult, hogy Nicolai oldalán harcoljon a démonok ellen… A már nem létező New World Computing helyett az orosz Nival Interactiv (Silent Storm, Etherlords) fejleszti a sorozat következő részét. A srácok szerencsére nagy tisztelettel nyúltak a témához, nem kell attól tartani, hogy ez a játék is gellert kap, és a divatnak megfelelően akcióba oltott stratégiát készítenek. A grafika természetesen a mai kornak megfelelően 3D köntöst kapott, a pályákon történő kalandozás közben megfigyelhetjük a hipperrészletes tájat, épületeket, a harci képernyőre tekintve elámulunk a kidolgozott karakterek, és a csata effektjeinek láttán.

DVD EDITION VIDEÓ BEMUTATÓ

INFO Nival Interactive - UbiSoft - www.mightandmagicgame.com - 2006

/HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

/ELDER'S SCROLL IV: OBLIVION

INFO Bethesda - 2K Games - www.elderscrolls.com - 2005 Q4

Már az első nap sikerült megnézni a Bethesda Oblivion bemutatóját, és ez elég keményen rányomta a bélyegét a maradék két napra. Nehéz volt objektívnek maradni, (majdnem) minden további játéknál azt gondoltuk, jó-jó ez is, de az Oblivion… A srácok három éve kezdték meg az új rész fejlesztését, az alapkoncepciót kivéve mindent teljesen az alapoktól kezdtek el újra felépíteni. Felvettek több mint ötvenórányi hanganyagot, többek között olyan színészekkel, mint VII. Uriel Septim császár hangját adó Patrick Stewart. A bemutató során láthattuk, hogy igen kellemes fizikai motort építettek be a játékba, körülnéztünk egy várbörtönben (döbbenet), ahonnan egy rejtekajtón keresztül távoztunk, és megtekintettünk egy csapdákkal teli barlangrendszert (kidülledt szemek, heves szívverés), majd sétáltunk egyet az erdőben (áll keresése a sorok között). A grafikáról csak szuperlatívuszokban beszélhetünk, és úgy tűnik, idén valóban egy minden tekintetben új generációs RPG születik.

TOP TEN E3 expo 2/10

HOT STUFF /

Hányszor hallhattuk már azt egy lövöldözős játék fejlesztése közben, hogy RPG-szerű elemekkel megbolondítva igazi karakter- és fegyverfejlesztési lehetőséget nyújt majd a játékosoknak? És hányszor kellett csalódnunk amiatt, hogy néhány fejleszthető tulajdonság kivételével az összes ígéretesnek tűnő tulajdonság csak beváltatlan ígéret maradt. A múlt havi kiállításon azonban valami olyasmire láttunk példát, amire már hosszú évek óta nem: valaki nem ígérget és nem kábít: egyszerűen csak olyasmit tesz le az asztalra, amiről méltán példát vehetne sok más fejlesztőcsapat, és kiadómogul.

Nem véletlen, hogy a Diablo világához hasonlítható leginkább a Flagship Studios új FPS-e, hiszen a céget alapító tagok között is számos ex-Blizzard alkalmazottat vélhetünk felfedezni. A patinás nevek közül sokan még 2003 nyarán hagyták ott testületileg anyacégüket, amiért az bizonytalan helyzetbe sodródott a jogaikat birtokló, és játékdiviziójának értékesítésével kacérkodó Vivendi miatt... Így Bill Roper, David Brevik, Kenneth Williams és többek között a Schaefer-fivérek is arra kényszerültek, hogy mindent elölről kezdjenek, a nulláról. Persze azért a Diablo szellemi örökségében ki tekintene aggódva a slágergyárosokra, akik immáron sokadszor, egy komplett világot és mítoszrendszert építettek fel (ez utóbbit, most speciel rádásul alig két év leforgása alatt). A Hellgate: London bár stílusában és megvalósításában a first person shooterek jegyeit hordozza magán, mégsem mehetünk el amellett, hogy mindezt RPG-szintű összetettséggel teszi, vagyis a program meghatározására inkább illik az RPG jelző, mintsem az FPS. Más kérdés, hogy céljainak eléréséhez forradalmi módon belső nézetet használ.

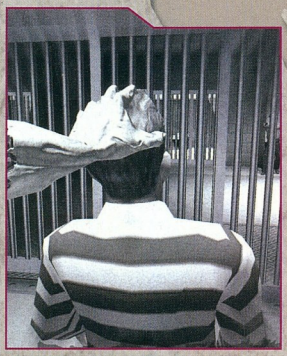
A játék címe amúgy zanzásítva össze is foglalja a kerettörténetet, mely szerint a Pokol ördögi lényei dimenziókapukon keresztül érkeznek a Földre, hogy arra pusztítást és enyészetet hozzanak. Hősünk London városában fegyvert ragadva ezt próbálja meg túlélni, amihez asszisztálnak a történetmesélést helyettesítő előre generált animációk. A Hellgate: London azonban csak akkor mutatja ki igazi méregfogát, ha már játszunk vele: véletlenszerűen generált pályák, célzást sem igénylő fegyverek, mindezt olyan grafikai részletesség mellett, hogy a legizmosabb csúcskártyák is megizzadnának - turpisságot sejtünk a háttérben! Pedig nincs turpisság, mindent amit látunk, valós időben generálja és számolja a rendszer - ez a kemény munka gyümölcse a Flagshipnél.

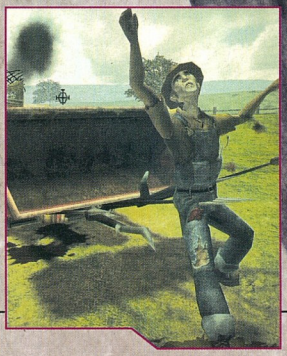
A sokszínűség és változatosság hatalmas erény - már a Diablo küldetéseinél is megszokhattuk, hogy sosem futunk össze két ugyanolyan barlanggal -, és itt sem lesz ez most másképp: adott elemekből véletlenszerűen felépített pályaszakaszokra számíthatunk, ahol bármi megtörténhet. A legjobb az egészben London számtalan felismerhető, és nyitott terepe (Big Ben, Tower, stb.), és a határtalan szabadság érzése - de azért persze a földalatti járatok is viszszaköszönnek majd... Egészen pontosan egy tucatra való pályával találkozhatunk a kifejezetten egyszemélyes játékmódra koncentráló alkotásban, amit további, többjátékos módra optimalizált arénák egészítenek ki (a multiplayer módok milyenségéről azonban egyelőre még nem esett szó). A másik meglepő számadatot a fegyverek után érdeklődve hallottuk: nem egészen akartuk elhinni, amikor több mint 100 különböző és a lehető legapróbb mértékben módosítható, akár kozmikus energiájú csúzlikról esett szó. Ha nem látjuk, nem is hinnénk el, hogy akár a legapróbb csavarig megváltoztathatjuk, és testre szabhatjuk bármelyik lőszerszámot, amelyekkel általában elég, ha csak a levegőbe durrantunk, a lövedék úgyis magától a célra áll. Ez is csak azt bizonyítja, hogy nem alantos pixelvadászatra kárhoztatnak minket a Flagshipnél, hanem élvezhető, és játszható játékkal szeretnének kedveskedni számunkra.

A helyszínen tartózkodó Tyler barátunk igyekezett a program minden mélységével megismertetni bennünket, amivel csak azt érte el, hogy egyre szélesebbre és nagyobbra kerekítettük a már rég tátva maradt szánkat, miközben nem akartuk elhinni, hogy az összetettsége és nagyszerű felépítettsége ellenére mégis mennyire egyszerűen játszható maradt a Hellgate: London. Aki nem látta, az nehezen hiszi, hogy tényleg megvalósítható egy ilyen szintű komplex játékdesign, pedig elég, ha csak maga elé képzeli a Diablót, és mindezt egy Unreal 3 szintű grafikai környezetbe, és FPS-nézetbe helyezi... Nem csoda, ha szerkesztőségünk már tűkön ülve várja a jövő évi megjelenést!

HELLGATE: LONDON

Flagship Studios - Namco - www.hellgatelondon.com - 2006





STUBBS THE ZOMBIE IN "REBEL WITHOUT A PULSE"

Aspyr Media - Wideload Games - www.stubbsthezombie.com - 2005. Q3

Egy csapat Halo-veterán gondolt egy merészet, és kivált a Bungie kötelékéből, hogy megalapítsa a Wideload Games-t. Mindennek már két éve, első játékuk, a Stubbs the Zombie pedig szép lassan elkészül. A srácok a szabadságukat váltották meg a kilépéssel, hiszen annak ellenére, hogy a friss művük a nagy elődtovábbfejlesztett engine-jét használja, semmiben nem hasonlít arra. Az előbbi állítást támasztja alá az is, hogy minket is még a show előtt, távol az E3 forgatagától egy elegáns szállodában fogadtak. Mi ez, ha nem lázadás? Pontosan az, hiszen erre utal már az alcím is, amely a klasszikus James Dean filmet, a „Rebel Without a Cause"-t idézi (további filmes-játékos utalásokra bizton számíthatunk). A Stubbs egy third person akciójáték, mely egyszerre észvesztően humoros és gusztustalanul véres. Hősünk 1933-ban, a nagy gazdasági világválság idején még hétköznapi halandóként, azaz utazó ügynökként létezik, mígnem brutálisan meg nem gyilkolják, és el nem földelik. 1959-ben tér magához csipkerózsika álmából, zombiként, friss agyvelőre éhesen. Éppen akkor, amikor Andrew Monday, a helyi milliárdos és megalomániás playboy elkészül „remekművével" a mesterségesen épített Punchbowlal, a jövő városával. Stubbs nem tudja, ki ölte meg, és miért tért vissza, de addig is, amíg kideríti, nekilát az emberiség tizedelésének. Na és itt jön az igazi móka, avagy miben is különbözik ez a „normális" játékoktól. Ha valakit lezúzunk, az nem hal meg, hanem átalakul zombivá, és a mi instrukcióink szerint segít nekünk az élők elleni harcban. Főszereplőnk nem használ fegyvereket, a közelharcban jeleskedik, illetve saját testrészeit veti be a küzdelmekben. Például a karját szabadjára engedve rátapadhat egy mit sem sejtő delikvensre, és átveheti felette az irányítást, de hatalmas zombierejével falakat, ajtókat is áttörhetünk. Lesznek vezethető járművek, mint ahogy kisebb pályavégi boss-ok is. Nagy nyitott helyszínekkel találkozunk majd, rengeteg ellenféllel és tereptárggyal. Ezek egyike lesz a képekről már ismert tanyasi táj, de alkalmunk lesz például egy rendőrőrs elleni küzdelemben is bizonyítani. Különlegességet jelent majd a zene is, melyet modern amerikai rock bandák (pl.: The Raveonettes, Cake, The Dandy Warhols, The Flaming Lips) követtek el, 50-es évekbeli slágereket átdolgozva. Mókás élmény lesz a játék, hangulat alapján már most megérdemli a dicséretet.

HOT STUFF / E3 EXPO

A műfajok keverése már nem új találmány, az elmúlt években egyre több RPG-elemekkel dúsított stratégia, stratégiai elemekkel dúsított RPG, de főleg stratégiára, RPG-re és szimulátorra hasonlító akcióját jelent meg. A Phenomic azt állítja, a Spellforce 2 lesz az első olyan játék, amelyben 50-50% arányban keverik az RPG- és RTS-elemeket. A hősünknek küldetéseket kell megoldani, miközben a seregünket ellenséges egységek ellen kell vezetnünk. A hősünk rendelkezik majd több mint 100 fejleszthető képességgel, felszerelhetjük különféle fegyverekkel, páncélzattal. Nagyjából 50 órányi játékidőt ígérnek, emellett a játékot megspékelik több mint 30 többjátékos pályával, amelyeken ugyanúgy folyhat deathmatch küzdelem, mint kooperatív játék. A játék tehát kellemes kombinációnak ígérkezik, és a látványra sem panaszkodhatunk, alaposan átgyúrták a grafikus motort, hogy könnyedén megbirkózhasson a számtalan, egymástól teljesen eltérő fantasy világ megjelenítésével.

INFO Phenomic - JoWood - spellforce.jowood.de - 2005 november 11

SPELLFORCE 2

PRECURSORS

INFO Deep Shadows - IMC - 2007

Éppen hogy megjelent a Boiling Point, amikor az ukrán fejlesztők bejelentették, hogy a fejlesztők már egy újabb ígéretes FPS-en ügyködnek. A játék alapötlete enyhén szólva is bizakodásra ad okot: a játéksnak lehetősége lesz bolygóktól-bolygókig repkedni hatalmas csillaghajókkal, és hogy a hosszú utazás se legyen unalmas, meg kell küzdenünk az életünkre törő kalózokkal, fel kell kutatnunk veszélyes potyautasokat, esetleg részt vehetünk néhány kellemes űrcsatában is. Választhatunk, hogy csempészként, fejvadászként, felfedezőként, kereskedőként kezdünk neki a kalandoknak, esetleg névtelen hősként veszünk részt két faj között dúló véres háborúban. A bolygókra leszállva békés felfedezések várhatnak ránk, de ugyanúgy leszámolásokba, csatákba is belecsöppenhetünk. A fejlesztők az Elite ötletét vették alapul, hogy aztán a szokásos FPS-elemekkel megtűzdelve valami igazi újdonsággal rukkoljanak elő.

Az első rész kellemes hack'n'slash volt, amely nem akarta, és nem is váltotta meg a világot. Igazából már meg is feledkeztünk róla, de a srácok a Cauldronnál úgy gondolták, nem hagyják annyiban a dolgot. Az új epizódba nonlineáris játékmenetet csempésztek, megvan ugyan a szokásos fő küldetéssorozat, illetve a mellékküldetések sora, de a játéksnak nincs előre megszabva, hogy merre menjen, illetve ezeket a küldetéseket milyen sorrendben kell teljesítse. Erősebben jelen lesz az RPG-vonal, bekerül a játékba egy kellemes kereskedős szál (vethetsz és eladhatsz fegyvereket, páncélzatot stb.), illetve megjelennek passzív és aktív képességek, amelyek természetesen fejlődnek majd a küldetések teljesítése során. Több alternatív befejezésre is számíthatunk, a cselekedeteink és a viselkedésünk határozza meg, hogyan ér véget a történetünk.

INFO Cauldron - Playlogic - www.playlogicgames.com - Nem tudni

KNIGHTS OF THE TEMPLE II

GAUNTLET: SEVEN SORROWS

INFO Midway - Midway - 2005 Q3

Érdemes rögtön kiemelni, milyen pozitív változások indultak be a kiadók hozzáállását illetően, az általában leginkább konzolos játékok terjesztésével foglalkozó Namco, illetve a Midway is számos remek PC-s címet hozott a kiállításra.

A Gauntlettel kapcsolatban még a kiállítás előtt napvilágot látott egy számunkra különösen izgalmas hír, mely szerint Josh Sawyer (Icewind Dale) mellett John Romero is részt vesz a játék fejlesztésében, visszatérve az önkéntes - mobiljáték fejlesztéssel töltött - száműzetéséből. A játékban a már jól megszokott négyest, a harcos, a valkűrt, a varázslót és az elfet, plusz két, eddig titokban tartott karaktert irányíthatunk. A karakterek a harcmodort, és egyéb képességeiket tekintve is jelentősen különböznek egymástól. Alapvetően a szokásos hack'n'slash játékmenet jellemző a programra, megyünk, felfedezzük a pályát, eközben mindenkit kinyírunk, amiért aztán tapasztalati pontot kapunk. A játék egyik kellemes újítása, hogy az egész sztorit végigjátszhatjuk négyen kooperatív módban - az X-Men Legends II-höz hasonlóan - akár a neten is.

DVD EDITION VIDEÓ BEMUTATÓ

187 RIDE OR DIE

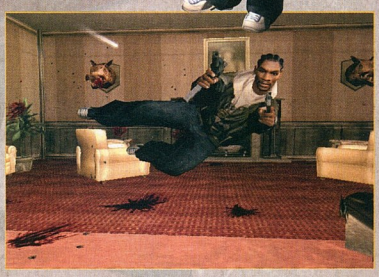
INFO Ubisoft - Ubisoft - www.187game.com.uk - 2005 augusztus

A stuffnak mondhatni hazai terepe volt a kiállítás, hiszen a története Los Angeles-ben játszódik. Buck szerepét kapjuk meg, akinek mint minden átlagos fiatalembernek, a pénz, a csajok és kocsik körül forog az agya. Persze közben dúl a bandaháború, segítenünk kell megvédeni mentorunknak, Dupreenek a területünket a rivális Corteztől és bandájától. A játék inkább autós lesz, mint akció, persze a fegyverek komoly szerephez jutnak. Tisztességes autóválaszték, egészen különleges példányokkal, többféle játékmód (Death Race, Cop Chase, Assassination) említhetőek még jellemzőkként, a szinkronhangokat pedig feltörekvő fiatal tehetségek adják, úgy mint Larenz Tate (Menace II Society), Noel Gugliemi (Training Day), és a Notorious B.I.G. hangját idéző Guerilla Black. Sajna a PC-verzió jelenleg jegelve van, de a készítők is csak annyit mondtak, hogy a konzolos verziók megjelenése után egészen biztosan jön a cucc hozzánk is.

TRUE CRIME 2

INFO Luxoflux - Activision - www.truecrime2005.com - 2005 Q4

Hatalmas rongyrázás közepette, ugyanakkor érdemi információk nélkül debütált a True Crime széria második része az idei kiállításon, ahol a legnagyobb meglepetést javarészt az jelentette, hogy a manőkenek, a különböző modellek, a DJ-k és a látványos showműsorok mellett semmit sem tudtuk meg a New Yorkban játszódó folytatásról. Annyit azért sikerült kihúznunk az Activision helyszínen tartózkodó munkatársaiból, hogy az összel érkező folytatás főszereplője egy vadonatúj arc, egy bizonyos Marcus Reed nevű rendőr lesz, aki habitusában még magán hordozza volt bandájának, és az utca törvényeinek nyomát. Ám ahogy az előd, úgy a folytatás is teljes körű városmodellezést kapott, így afféle virtuális New York térképnek is felfoghatjuk az új részt. Central Parkkal, Time Square-rel, és minden egyéb, nem csak nevezetes mellékutcával. Az új rész marad a már megszokott, külső nézetes barangolásnál, amihez nem csak saját járgányunkkal, hanem tömegközlekedéssel is nekiállhatunk. A küldetésekhez hatalmas fegyverarzenál áll majd rendelkezésünkre (az automata, félautomata lőfegyverek mellett a pusztakezes, és a környezet aktív bevonásával megkoreografált harcokat is vívhatunk), és a frissen megjelent San Andreashoz hasonlóan már nem csak kívülről, hanem belülről is megszemlélhetünk bizonyos épületeket. A játékot készítő Luxoflux csapata minden erőbedobásával azon van, hogy a kiírt megjelenési dátumra, vagyis őszre tető alá hozhassa a játékot.



COMPANY OF HEROES

INFO Relic - THQ - www.companyofheroesgame.com - 2006

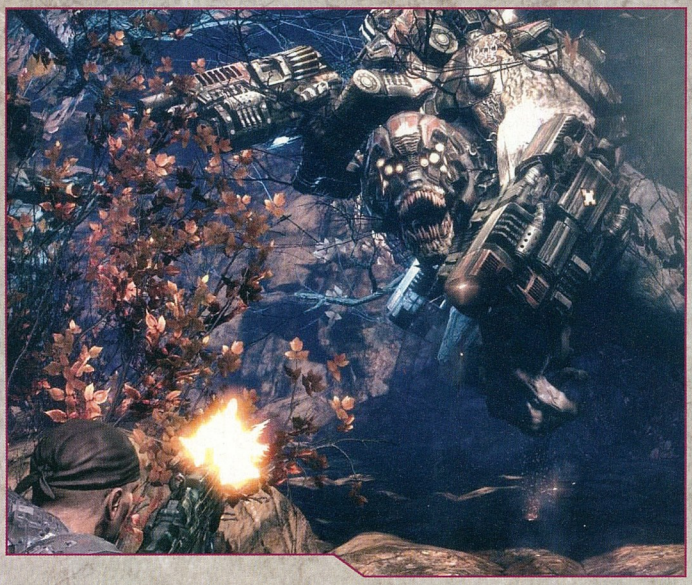
A Company of Heroes szinte pontosan olyan intenzitású élményt nyújt, mint a Call of Duty 2, annak ellenére, hogy egy stratégiáról van szó. A Relic (Homeworld, Impossible Creatures, Warhammer 40000: Dawn of War) nem csupán a szokásos magas színvonalat hozza: filmszerű, remekül kidolgozott, akciódús játékot készítenek, amely ettől függetlenül a stratégiák összes stílusjegyét magán hordozza. A játék készítésekor a fejlesztők leginkább a Ryan közlegény megmentése és az Elit alakulat jeleneteit próbálták átültetni. A fizika természetesen ebbe a játékba is bekerül, képzeljétek csak el, ahogy a tankok lövései nyomán falak, vagy akár egész házak omlanak össze! Egyértelmű, hogy az Age of Empires III mellett ez a játék lesz a követendő példa az elkövetkezendő stratégiai játékok számára.

RISE & FALL: CIVILIZATIONS AT WAR

INFO Stainless Steel - Midway - 2005 Q4

A stratégák igazán nem panaszkodhatnak, a 2005-2006-os szezon minden tekintetben kiemelkedő címeket hoz majd. A Stainless Steel Studios maradt az eddigi játékaiban (Empire Earth, Empires: Dawn of the Modern World) már jól bevált történelmi vonalnál. Négy birodalom, Görögország, Róma, Egyiptom és Perzsia oldalán kezdhetjük meg világhódító tevékenységünket. Több mint 80 különböző egységet vezényelhetünk, közük gyalogosok, íjászok, lovasság, különféle ostromgépek és gályák várják a parancsainkat. A játék két legnagyobb újítása a tengeri ütközetek megjelenése, illetve a lehetőség, hogy a hősünkre kattintva átválthatunk harmadik személyű nézetre, és saját kezűleg irthatjuk az ellent, akár kardot vagy íjat ragadva. Az alaposan átdolgozott Titan 2.0 motor akár ezer egységet is képes megjeleníteni egyszerre, így biztosak lehetünk abban, hogy gigantikus méretű ostromokban lesz majd részünk.

HOT STUFF



Az Epic Games-t már jó ideje másról sem ismerjük, mint hogy fejlesztgeti, majd licenszeli az Unreal Engine-t más cégek játékaihoz. Most épp itt az ideje, hogy ők is alkossanak valamit, és hát ki más ismerné jobban a saját gyermekét (jelen esetben az Unreal Engine 3-at), mint az apa. A játék mixeli majd a katonáskodó FPS-eket és a survival horror műfajt, a nézet mégsem FPS lesz, hanem TPS. A történet egy Föld-szerű bolygón, a Serán játszódik, ahol egy új, hatékony energiaforrás miatt világháború tör ki. Azonban kisvártatva egy idegen faj, a Locust Horde is bekapcsolódik a küzdelembe, ám ők mindenkit, az egész emberiséget irtani kezdik. Megtörténik tehát a maradék humanoidok összefogása, és a COG nevű katonai erő élére minket, azaz Marcus Fenixet nevezik ki. Természetesen társaink is akadnak, akiket minimális módon instruálhatunk is majd. Ellenfeleink javarészt hatalmas méretűek, de a legkisebb is legalább egy fejjel magas a mi vitézeinknél. Fegyverekkel ők is rendelkeznek, de inkább testi fölényükre hagyatkoznak, technikában viszont mi vagyunk a nyerőbbek. A Gears of War igyekszik kerülni a tipikus sci-fi klisséket, a helyszínek valódi, emberlakta városok lesznek (mégpedig európai mintát alapul véve: London, Prága), nem pedig csilli-villi futurisztikus megacity-k, és a szereplők között sem találunk majd leszbikus kommandósokat, vagy szivart rágcsáló őrmestereket. A járművek és fegyverek is olyanok lesznek, amelyek a való életben megtalálhatóak, pisztoly, gépfegyver, shotgun, persze mindegyik kissé felturbózva és átdesignolva. A játék egyik nagy furmánya, hogy nemcsak lehet majd fedezékbe bújni, de kell is, e nélkül egyszerűen nem lehet majd túljutni egyes részeken. Ez nem az a játék, amelyen csak úgy végig lehet szaladni vaktában lövöldözve. A másik nagy durranás, a cooperative játékmód, ez ugyan még fejlesztés alatt áll, de legalább ketten, maximum négyen nyomhatjuk majd egyszerre, ráadásul nem külön scenariót, hanem magát a főjátékot. Természetesen egy-egy jelenet ki lesz bővítve, nehezebb lesz, annak megfelelően, hogy hányan indultunk neki. Lesznek olyan lehetőségek, amelyeket csak akkor használhatunk ki, ha co-op-ban indultunk neki. Az ígéretek szerint a játékmenetben rengeteg ötlet lesz, olyan 10-20 percenként mindig történik majd valami olyan fordulat, vagy esemény, ami miatt nem tudjuk majd letenni az irányítót. A grafika méltatására nem is pazarolnám a szót, a képek úgyis magukért beszélnek, elég annyi, hogy Xbox 360 nyítócím lesz szegénykém, de nem sokkal ezután nekünk PC-seknek is eljön majd az idő az idegenekkel való leszámolásra.

TOP TEN 3/10

GEARS OF WAR

Epic Games - Microsoft Game Studios - 2007

UT 2007

Epic Games - Midway - www.unrealtournament2007.com - 2006.

Ha nem is mondhatunk olyan játékot, amely egyértelműen uralta volna az E3 kiállítást, azt mindenképp elmondhatjuk, hogy az Unreal Engine 3.0 szele belengte a rendezvényt. Rengeteg címhez licenszelték a motort, itt van például a Gears of War, a Huxley vagy a Frame City Killer, hogy csak párat említsünk, de a Midway és a Microsoft Game Studios is ezt használja majd a következő-generációs játékai nagy részének elkészítéséhez.

Azonban a főfogás mégiscsak az UT, nem igaz? Unreal Tournament 2007. Jézusom, még csak 2005 van! Magyarán szólva a cuccra ne is számítsunk az idén. Az első durranás a Sony E3 előtti konferenciáján zajlott le, ahol is a PS3 bemutató egyik kellékeként egy rögtönzött UT prezentáció is zajlott, sok más ekkor levetített filmecskével szemben azonban kétségtelenül valós időben. Ez azonban inkább a motor és az új konzol erejét volt hivatott bemutatni, az igazi nagy dobás a show-n jött. A Midway booth melletti kis mozibа félóránként engedték be a népet (volt nagy sorállás, mondanom sem kell), és az itteni bemutató már kétségtelenül az volt ami: UT2007. A demó az UT „kabalaállatával" Malcolmmal indult, aki készségesen elmagyarázta, hogyan is változtak a fegyverek és járművek legutóbbi találkozásunk óta. Igazából a fegyverek maradtak a régiek, továbbra is van rocket launcher, shock rifle, de grafikailag teljesen fel lettek újítva, új designt kaptak. A járműveknél már kicsit összetettebb a helyzet, háromszor annyi vezethető cucc lesz, mint amennyi az UT2004-ben volt, és ezeket két csoportra oszthatjuk: az Axonok továbbfejlesztett változatai és új Necris modellek. Konkrétan szerepelt az új Scorpion jeep a demóban (Malcolm egy úttorlaszba hajtott vele, majd katapultált), de a Goliath tank fejlettebb változata is tiszteletét tette. A hét tervezett játékmód között lesznek klasszikus, de természetesen leporolt és kicsinosított darabok (deatmatch, team deatmatch, capture the flag, instagib CTF), ugyanakkor egy új jármű-alapú móka, a conquest. Alapjában véve egy olyan csapatjátékról van szó, ahol a teameknek lesznek különféle (opcionális) feladataik is, amelyek befolyásolhatják a csatatéren dúló harc résztvevőinek erőviszonyait. Kicsit úgy jellemezhetnénk az egészet, mintha kereszteznénk az assaultot az onslaughttal és az egészet nyakon öntenénk egy kis RTS-érzéssel, persze megtartva az UT-re jellemző pörgést és folyamatos akciót. A multira nézve fontos még megemlíteni a matchmakinget, vagyis amikor majd szervert keresünk, akkor a játékosunk skillje alapján sorsol majd nekünk pályát és ellenfeleket a gép. Természetesen a klán-support benne lesz a játékban, mint ahogy a modder társadalom is teljes támogatást élvez majd továbbra is. Már csak az a gond, hogy messze van még a jövő tavasz.

GAME EXPRESSZ

CSAK NÁLUNK PONT GYŰJTŐ AKCIÓ!

AKCIÓ JÁTÉKOK

ALIAS	9,990
APOCALYPTICA	10,990
AQUANOX 2	1,990
ASTERIX & OBELIX	3,990
BATTLEFIELD 1942 CLASSIC	3,990
BATTLEFIELD 1942 DELUXE	12,990
BATTLEFIELD 1942: SECRET W.	7,490
BATTLEFIELD 1942: THE WWII ANT.	11,990
BATTLEFIELD VIETNAM	11,990
BEYOND GOOD & EVIL	2,490
BOND 007 NIGHTFIRE CLASSIC	3,990
BROTHERS IN ARMS	9,990
CALL OF DUTY DELUXE EDITION	12,990
CALL OF DUTY GAME OF THE Y.	7,990
CALL OF DUTY: UNITED OFF.	6,990
CATWOMAN	11,990
CHASER	1,990
CHICKEN SHOOT 2	1,990
CHROME	3,990
COLD ZERO	1,990
AKCIÓ CONFLICT DESERT STORM 2.	990
CONFLICT DESERT STORM I.	2,490
AKCIÓ CONFLICT VIETNAM	3,990
AKCIÓ CONSTANTINE	6,990
CROC 1 CLASSIC	3,990
DEAD TO RIGHTS	4,990
DEADLY DOZEN	3,990
DELTA FORCE 1	1,490
DELTA FORCE 2	1,990
DELTA FORCE BLACK HAWK D.	6,990
DELTA FORCE EXTREME	9,990
DELTA FORCE LAND WARRIOR	1,990
DELTA FORCE TASK DAGGER	3,990
DF - BLACK HAWK DOWN	6,990
DISNEY: TRON 2.0	1,990
DOOM 3	7,990
DOOM 3 COLLECTOR'S ED.	2,990
DOOM III: RESURRECTION OF EVIL	7,990
DRAGON'S LAIR 3D EXCLUSIVE	1,990
DRIV3R	9,990
ECHELON WIND WARRIORS	3,990
EDGE OF CHAOS	1,990
ENTER THE MATRIX	3,990
FAR CRY	3,990
FINDING NEMO ACTION GAME	2,990
FREEDOM FIGHTERS CLASSIC	3,990
FULL SPECTRUM WARRIOR	3,990
AKCIÓ GREAT ESCAPE	990
HARRY POTTER 2 CLASSIC	3,990
HARRY POTTER AND THE CH...	12,990
HARRY POTTER AND THE PRI...	11,990
HARRY POTTER AZKABAN	3,990
HARRY POTTER CLASSIC	3,990
HEAVY METAL FAKK 2	1,990
HITMAN 2 - SILENT ASSASSIN	2,490
HOUSE OF THE DEAD 3	9,990
JEANNE D'ARC	5,990
JOINT OPERATION: TYPHOON R.	10,990
JOINT OPS: TYPHOON RISING E.	9,990
KILL SWITCH	4,990
LEGO STAR WARS	7,990
AKCIÓ LOTR:THE RETURN OF THE KING	3,990
MECH WARRIOR 4 /EXCLUSIVE	2,490
MECHWARRIOR MERCENARIES	1,990
MESTERLÖVÉSZ - SNIPER	1,990
MIDTOWN MADNESS 2	2,490
MOHA: AA WARCHEST	11,990
MOHA: ALLIED ASSAULT CLASSIC	3,990
MOHA: ALLIED ASSAULT DELUXE	11,990
MOHA: BREAKTHROUGH	7,490
MOHA: PACIFIC ASSAULT	11,990
MOHA: PACIFIC ASSAULT DIR. ED.	12,990
MORTYR	1,990
NEOCRON 2 BEYOND DOME OF Y.	7,990
PAINKILLER	3,990
PAINTBALL HEROES	1,990
PINK PANTHER	1,990
PRINCE OF PERSIA 2: WW	6,990
PRINCE OF PERSIA EXK	2,490
PROJECT SNOWBLIND	9,990
RAVEN SHIELD / GOLD	2,490
RAYMAN 3.	2,490
RAYMAN GOLD	1,990
SABOTAIN	4,990
SANTA CLAUS	1,990
SECOND SIGHT	6,990
AKCIÓ SHADOW OPS: RED MERCURY DVD	3,990
SHARK'S TALE	6,990
SHELLSHOCK NAM'67	3,990
SHREK 2.	6,990
SHREK 2: TEAM ACTION	3,990
SINBAD	3,990
SNOW BALLZ	1,990
SONIC ADVENTURE DX	9,990
SONIC HEROES	9,990
SPIDER-MAN 2: THE GAME	6,990
SPLINTER CELL	2,490
SPLINTER CELL 3: CHAOS THEORY	10,990
SPLINTER CELL COLLECTOR	1,990
SPLINTER CELL: PANDORA TOM.	3,990
STAR WARS /JEDI ACADEMY	3,990
STAR WARS: BATTLEFRONT	9,990
STAR WARS: MYST SITH.	3,990
AKCIÓ STAR WARS: REPUBLIC COMM.	9,990
STAR WARS: THE PHANTOM	3,990
TACHYON:THE FRINGE	1,490
TERMINATOR 3	1,990
THE INCREDIBLES: ACTION	6,990
THE PUNISHER	7,990
UNREAL 2 THE AWAKENING	3,990
UNREAL TOURNAMENT 2003	3,990
WILL ROCK	1,990
WOLFENSTEIN SPEC. ED.	3,990
XIII.	1,990

STRATÉGIAI JÁTÉKOK

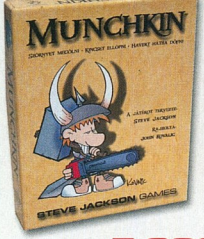
ACT OF WAR: DIRECT ACTION	9,990
AGAINST ROME	1,990
AGE OF EMPIRES GOLD	1,990
AGE OF WONDERS 2	2,490
AKCIÓ ALEXANDER	4,990
ANNO 1503 CLASSIC	3,990
ANNO 1503: TREASURES...	7,490
ANNO DOMINI	1,990
ARMIES OF EXIGO	11,990
AUGUSTUS	4,990
AXIS & ALLIES	7,990
BLACK AND WHITE CLASSIC	3,990
BLITZKRIEG MISSION BARB.	2,990
BLITZKRIEG STRATEGY COLL.	4,990
BLITZKRIEG: ROLLING THUNDER	3,990
C&C GENERALS DELUXE	11,990
C&C GENERALS:ZERO HOUR	7,490
C&C RENEGADE CLASSIC	3,990
C&C TIBERIAN SUN CLASSIC	3,990
CAPITALISM 2.	990
CHAOS LEAGUE	3,990
CHILDREN OF THE NILE	10,990
CHRIS SAWYER'S LOCOMOTION	4,990
AKCIÓ CIVIL WAR - GREAT BATTLES	990
CIVILIZATION III	2,990
CIVILIZATION III DELUXE	5,990
COSSACKS	1,990
COSSACKS 2: NAPOLEONIC WARS	7,990
AKCIÓ COSSACKS: ANTHOLOGY	3,990
COSSACS: BACK TO WAR	2,990
D-DAY	3,990
DUNGEON SIEGE	2,490
ETHERLORDS	1,990
EUROPE 1400: THE GUILD ADD-ON	1,990
HAEGEMONIA	3,990
HAEGEMONIA: A SOLON HAGY.	3,990
HEROES IV.	3,990
HEROES IV. GATHERING STORM	2,990
HEROES IV. PACK	6,990
AKCIÓ HIDDEN STROKE 2	4,990
HOTEL GIANT	1,990
IMPERIALISM 2.	1,990
IMPERIUM GALAKTIKA 2.	999
IMPOSSIBLE CREATURES	2,490
INDUSTRY GIANT 2 KIEGÉSZÍTŐ	1,990
INDUSTRY GIANT 2.	1,990
KNIGHTS OF HONOR	11,990
LOCO-COMOTION TOYTRAINS	1,990
LOTR: THE BATTLE FOR M.EARTH	12,990
MALL TYCOON	1,290
MEDIEVAL TOTAL WAR COLL.	6,990
MONOPOLY TYCOON	1,990
MOON TYCOON	990
PANDORA'S BOX	1,990
PANZER GENERAL 3.	1,990
AKCIÓ PANZERS	4,990
PLATOON	2,990
AKCIÓ PLAYBOY: THE MANSION	7,990
POKOLI SZOMSZÉDOK	3,990
POKOLI SZOMSZÉDOK 2	5,990
PORT ROYALE 2	9,990
AKCIÓ RAILROAD PIONEER	1,990
REBELS	3,990
RESTAURANT EMPIRE	3,990
AKCIÓ ROLLERCOASTER TYCOON 2 DEL.	3,990
AKCIÓ ROLLERCOASTER TYCOON 3	7,990
S.W.I.N.E.	990
SEARCH & RESCUE 2	1,990
SEARCH & RESCUE 3	990
SETTLERS V: HERITAGE OF KINGS	9,990
SHOGUN CLASSIC	3,990
SIEGE OF AVALON	1,990
SILENT STORM	3,990
SIM CITY 4 CLASSIC	3,990
SIM CITY 4 DELUXE	11,990
SIM CITY 4:RUSH HOUR	7,490
SKATEBOARD PARK 2004	2,990
SOLDIERS OF ANARCHY	1,990
SPELLFORCE	3,990
STAR WARS: FORCE COMMAND	3,990
STEAMLAND	1,990
SUDDEN STRIKE 2	1,990
SUDDEN STRIKE RESOURCE WAR	3,990
THE NATIONS	990
THE SIMS 1 MEGA DELUXE	11,990
THE SIMS 2	12,990
THE SIMS 2: EGYETEM	7,490
THE SIMS ABRAKADABRA	7,490
THE SIMS DELUXE EDITION	7,490
THE SIMS DOUBLE DELUXE ED.	11,990
THE SIMS HOT DATE	4,990
THE SIMS HOUSEPARTY	4,990
THE SIMS ON HOLIDAY	4,990
THE SIMS SUPERSTAR	7,490
THE SIMS UNLEASHED	7,490
THEME PARK INC. CLASSIC	3,990
TRAFFIC GIANT GOLD	990
TRANSPORT GIANT	7,990
VIETNAM MED+EVAC	2,990
WARLORDS IV. FL	1,990
WILD LIFE PARK	1,990
WORLD WAR III	990
AKCIÓ WORMS 3D	3,990
WORMS BATTLE PACK	5,990
WORMS FORTS UNDER SIEGE	9,990
ZOO TYCOON 2	7,990

KALAND/RPG JÁTÉKOK

AGON	7,990
ALONE IN THE DARK 4	1,990
ARX FATALIS	1,990
AURA	990
CITY OF HEROES	7,990
CYPHER	990

MINDEN MEGKEZDETT 1000 -NYI RENDELÉS 1 PONTOT ÉR, MELY PONTOK GYŰJTHETŐK ÉS BEVÁLTHATÓK TÖBBEK KÖZÖTT AZ ALÁBBI ÉRTÉKES, JÁTÉKOKKAL KAPCSOLATOS AJÁNDÉKOKRA:

10 PONT - AJÁNDÉK PC.GAMES ÚJSÁG
25 PONT - AJÁNDÉK EGÉRPAD, VAGY BÖGRE, VAGY KULCSTARTÓ
50 PONT - AJÁNDÉK PÓLÓ, VAGY PC.GAMES DVD-S ÚJSÁG
100 PONT - AJÁNDÉK SZOFTVER, VAGY VÁLLTÁSKA



5,200

MUNCHKIN

TÁRSASJÁTÉK AKCIÓ!

ABALONE (KISZORÍTÓS STRATÉGIAI JÁTÉK)	4,800
CATAN TELEPESEI (KOMBINÁLT STRATÉGIAI JÁTÉK)	5,990
A TENGERI UTAZÓ (CATAN TELEPESEI KIEG.)	3,990
ALHAMBRA (KERESKEDELMI, ÉPÍTKEZŐ STRATÉGIA)	4,990
METRO (PÁLYAÉPÍTÉS SOK STRATÉGIÁVAL)	4,990
LEGENDÁK KAPITÁNYA (KALÓZOK VERSENGÉSE)	6,950
SHULURI VIADALOK (M.A.G.U.S. GLADIÁTOR JÁTÉK)	6,950
GENIAL (DOMINÓ MENSA HUNGARIQA SZINTEN)	4,330
OROSZLÁNSZÍV (KÖZÉPKORI TERÜLETFOGLALÓ)	5,660
JUNGLE SPEED (VILLÁMGYORS AKCIÓJÁTÉK)	3,050
ARNE KÁRTYA (INTERAKTÍV PONTVADÁSZAT)	1,560
SAN MARCO (INTRIKUS STRATÉGIAI JÁTÉK)	4,200
TIKAL (INKA KINCSEK VADÁSZATA)	7,400
ÁRNYÉKHÁBORÚ (M.A.G.U.S. SZÖVETSÉGEK)	4,950
ACTIVITY PROFESSIONAL (ACTIVITY PROFIKNAK)	4,990

TÖBB MINT 400 JÁTÉK!

CSATAMÁGUSOK	3,990
CSI: CRIME SCENE INV	1,990
CSI: DARK MOTIVES	2,490
CSI: DOUBLE PACK	3,990
CSI: MIAMI	7,990
AKCIÓ DARK FALL II	1,990
DEMON STONE	7,990
EGYPT III	3,990
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND	3,990
EVERQUEST LIMITED. ED.	9,990
GUILD WARS	7,990
HEROES 3.	1,990
KNIGHTSHIFT	3,990
AKCIÓ LEMONY SNICKETS SERIES	6,990
LIONHEART	3,990
MIGHT AND MAGIC IX CLASSIC	1,990
MORROWIND	1,990
MORROWIND GOTY	2,990
AKCIÓ MYST III - EXILE / EXCLUSIVE	1,990
MYST IV	9,990
AKCIÓ MYST TRILOGY	3,990
NAGY BALHÉ	990
AKCIÓ NAUTILUS / JULES VERNE	990
AKCIÓ NEVERWINTER NIGHTS	2,990
NEVERWINTER NIGHTS: SHADOWS	2,990
PIRATES OF THE CARIBBEAN	2,490
RUNE	1,290
SAM&MAX: HIT THE ROAD	2,490
AKCIÓ SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS	990
SHADOW OF MEMORIES	9,990
AKCIÓ SHADOWBANE + THE RISE OF CH.	990
SHERLOCK HOLMES	3,990
SID MEIER'S PIRATES	7,990
SILENT HILL 3 PCDVD	11,990
SILENT HILL 4 PCDVD	9,990
SPACE HACK	5,990
AKCIÓ STAR WARS GALAXIES: JUMP TO..	4,990
STAR WARS: KOTOR II	10,990
TEMPLE OF THE ELEMENTAL EVIL	3,990
THE I OF THE DRAGON	4,990
URU: AGES BEYOND MYST	2,490
URU: COMPLETE CHRONICLES	7,990
AKCIÓ URU: PATH OF THE SHELL	2,490
VAMPIRE - MASQUERADE	6,990
AKCIÓ WEIRD WAR	990

SZIM/SPORT JÁTÉKOK

ACTUA SOCCER 3	990
BLITZKRIEG	1,990
CLUB FOOTBALL 2005 AJAX	7,990
CLUB FOOTBALL 2005 ARSENAL	7,990
CLUB FOOTBALL 2005 LIVERPOOL	7,990
CLUB FOOTBALL 2005 MANCH.	7,990
CLUB FOOTBALL 2005 REAL M.	7,990
COLIN MCRAE 2.0+INSANE+S.	2,990
COLIN MCRAE RALLY 04	2,490
COLIN MCRAE RALLY 2.0	1,490
COLIN MCRAE RALLY 5.	7,990
COMANCHE 4	3,990
COMBAT FLIGHT SIMULATOR	1,990
CROSS RACING CHAMPIONSHIP	7,990
DESTROYER COMMAND	1,990
DRIVER BEST OF	1,990
EURO 2004	11,990
F-16	1,990
F-22 LIGHTNING 3	1,990
FAIR STRIKE	3,990
FIFA 2002 CLASSIC	3,990
AKCIÓ FIFA 2004 + TOTAL CLUB M. 2004	14,990
FIFA 2005	11,990
FIFA FOOTBALL 2003	3,990
FIFA FOOTBALL 2004 CLASSIC	3,990
FLIGHT SIMULATOR 98	1,990
FOOTBALL MANAGER 2005	10,990
FORD RACING 2	10,990
FREELANCER	2,490
GRAND PRIX 3 ADD ON 2000	7,990
GRAND PRIX BEST OF	3,990
HARRY POTTER QUIDDITCH	3,990
HELI HEROES	990
HELL-COPTER	990
HORIZONS EMPIRE OF ISTARIA	3,990
HOT WHEELS STUNT TRACK CH	4,990
IL 2 STURMOVIK	1,990
INDY CAR SERIES /BESTR S.	2,490
INSANE	1,490
KING OF THE ROAD	1,990
LINKS LS 2003	2,490
LMA PROFESSIONAL M. 2005	9,990
LOCK ON	2,490
MASHED	3,990
MEGARACE 3	990
MIG 29	1,990
MOTOCROSS MADNESS 2.	1,990
NBA LIVE 2003 CLASSIC	3,990
NBA LIVE 2004 CLASSIC	3,990
NBA LIVE 2005	11,990
NEED FOR SPEED HP 2 CLASSIC	3,990
NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	3,990
NEED FOR SPEED UG CLASSIC	3,990
NEED FOR SPEED: UG 2	11,990
NHL 2002 CLASSIC	3,990
NHL 2003	12,990
AKCIÓ NHL 2004 CLASSIC	3,990
NHL 2005	11,990
PACIFIC FIGHTERS	9,990
PANZER ELITE GOLD	1,990
POOL PARADISE	1,990
PRO EVOLUTION SOCCER 3	11,990
PRO EVOLUTION SOCCER 4	9,990
RALLY TROPHY	1,990
RAVEN SHIELD / EXCLUSIVE	1,990
RICHARD BURNS RALLY	3,990
SCREAMER 4X4	990
SILENT HUNTER 2.	2,490
SILENT HUNTER 3.	9,990
STAR WARS: EP. I. RACER	3,990
STAR WARS: X-WING ALLIANCE	3,990
STAR WARS: X-WING COLLEC./CL	3,990
STEALTH COMBAT / ULTIMATE WAR	990
THE ITALIAN JOB	990
TIGER WOODS 2003 CLASSIC	3,990
TIGER WOODS 2004 CLASSIC	3,990
TIGER WOODS 2005	11,990
AKCIÓ TOCA RACE DRIVER 2	4,990
TONY HAWK'S UNDERGROUND 2	7,990
TOTAL CLUB MANAGER 2003	3,990
TOTAL CLUB MANAGER 2004	3,990
TOTAL CLUB MANAGER 2005	11,990
TRICKSHOT	499
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2005	11,990
AKCIÓ UNREAL TOURNAMENT 2004	3,990
V-RALLY 3	3,990
WORLD CH. SNOOKER 03	1,990
WORLD CH. SNOOKER 2004	3,990
WORLD SNOOKER CH.	10,990

VEGYES JÁTÉKOK

A NAGY UTAZÁS	1,990
AIR OFFENSIVE	990
ÁLLATOK A TERMÉSZETBEN	1,990
ATARI 80 CLASSIC GAMES	990
BATTLESHIP	1,490
BETŰK & SZÁMOK	1,990
BILLY BLADE, AZ IDŐ TEMPLOMA	1,990
BIONICLE: THE GAME CLASSIC	3,990
CAVEMAN ADVENTURES	1,990
DISNEY: MALACKA, A HÖS	1,990
DISNEY: MONSTERS INC.	1,990
DISNEY: VILLAINS REVENGE	1,290
ÉDES MÉHECSKE	1,990
FROGGY CASTLE	2,990
LOLKA ÉS BOLKA	1,990

SZINKRONIZÁLT FELIRATOS

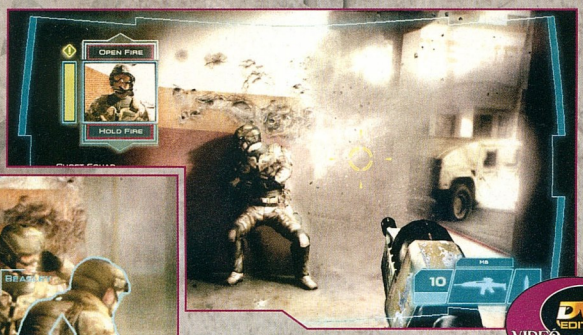
MINDEN MEGRENDELÉSKOR AJÁNDÉK A2-ES POSZTERT KÜLDÜNK!

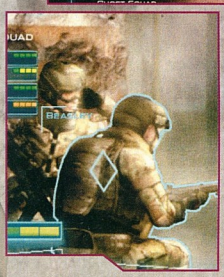
A HÓNAP SZTÁRJAI

A FENTI SZOFTVEREK MEGRENDELHETŐK AZ ALÁBBI MÓDON:
LEVÉLBEN: 1325 BUDAPEST PF.: 315 - TELEFONON: 06-1-371-7989

BUDAPESTRE ÉS VIDÉKRE 4000 ALATT 690, MÍG E FÖLÖTT 990 POSTÁZÁSI KÖLTSÉGET SZÁMÍTUNK FEL CSOMAGONKÉNT. A CSOMAGKÜLDÉS SZABÁLYZATA, A VÁLLALÁSI FELTÉTELEK, A PONTGYŰJTŐ AKCIÓ AKTUÁLIS AJÁNDÉKAI ÉS A RÉSZLETES NAPONTA FRISSÍTETT ÁRLISTA MEGTEKINTHETŐ A WWW.GAMEEXPRESSZ.HU CÍMEN!

A GAMEEXPRESSZ CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLATOT A GAME PRESS KFT ÜZEMELTETI.





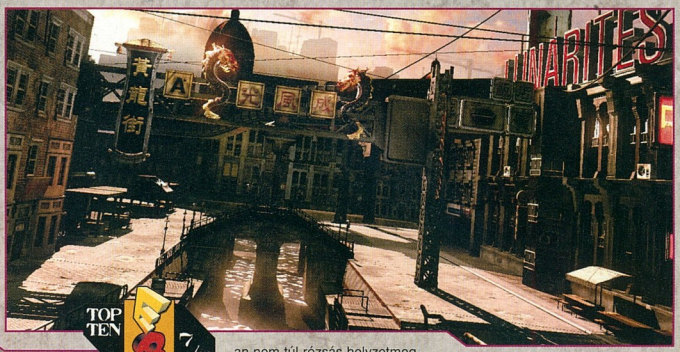
DVD EDITION
VIDEÓ BEMUTATÓ

Már a UbiSoft Pre-E3 buliján is láthattuk Londonban, de a gonosz NDA-szörnyeteg megakadályozott minket abban, hogy írjunk a játékról az előző számunkban. A sorozat második epizódja valamiért elkerülte kedvenc masinánkat, és az előzetes hírekkel ellentétben csak a konzolos verziók jelentek meg. Szerencsére aznap, amikor bejelentették a PC-s változat szemetesbe vonulását, egy hivatalos közlemény formájában biztosították bennünket arról, hogy a következő, sorrendben harmadik epizód a jelenlegi és a következő-generációs konzolok - azaz, ahogy az az E3 során kiderült az Xbox 360 - mellett PC-re is érkezik. A játék sajtóanyagában szereplő képek és videók alapján kellemes játékra számítottunk, de végül csalódnunk kellett. A Ghost Recon 3 iszonyatosan büntető lesz! A mai divatnak megfelelően a játékmenet eltolódik az akció felé, de ebben az esetben megbocsátunk, hiszen csak annyit változtatnak a megszokott stíluson, amennyitől még élvezetesebb lesz a program. A nem is olyan távoli jövőben, 2013-ban játszódó történet szerint a „Szellemek" azaz egy csendben, láthatatlanul dolgozó elit kommandó tagjaként Mexikóba kell utazunk, hogy megállítsuk az illegális technológiák rossz kezekbe történő áramlását. A militáns mexikói hivatalnokok előszeretettel támogatják a lázadó kolumbiaiakat, ezért az amerikai, a kanadai és a mexikói miniszterelnök aláír egy egyezményt, és a csapataikat az érintett vidékekre küldik. Akik nem játszottak az első (vagy konzolon a második) résszel, ugyanúgy érteni és élvezni fogják az új epizódot, mint a sorozat rajongói. Nagyjából 20 óra tiszta játékidőre számíthatunk, 12 pályát kell végigjátszanunk, melyek mind 6-6 alküldetésre lesznek felosztva. A pályaszerkesztők 7-15 további pályával kedveskednek majd a többjátékos élvezetek rajongóinak. A különböző platformokra érkező verziókat egymástól függetlenül fejlesztik, a PC-s verzióban sokkal inkább jelen lesznek a stratégiai, taktikai elemek, mint az egyéb változatokban. A legfontosabb újítás, a Cross Com rendszer bevezetése az összes változatot érinti. Ez az elit egységek által - már manapság is - használt technológia megváltoztatta a hadviselési taktikát, és így a játékmenetet is. A Cross Com a szatellitekről érkező információkat - többek között az ellenséges osztagok helyét, a küldetés feladatait, és egyéb fontos tudnivalókat - megjeleníti a katonák sisakjára szerelt kijelzőn, ezen felül segíti az osztag tagjai közti kommunikációt. Az egység tagjai a Cross Com segítségével könnyedén átláthatják a csatamezőt és az eseményeket. A kellemes újítások mellett az újgenerációs grafika, és az új kameranézetek - például a váll fölött lebegő kamera - is az élethűséget, és az akció intenzitásának növelését szolgálják.

GHOST RECON 3

UbiSoft - UbiSoft - www.ghostrecon.com - 2005. Q4

A koreai játékfejlesztésről mindezidáig igen keveset hallhatott a nyájas európai olvasó és játékos, hiszen a főképp MMORPG területén tevékenykedő fejlesztők termékei közül alig-alig jutott el hozzánk valami. Így hát nem meglepő, ha az E3-n bemutatkozó Webzen neve sem jelentett sokat számunkra, holott a cég már lassan 5 éve tölt be kiemelkedő szerepet a távol-keleti szoftverfejlesztésben. Amiért azonban mégis érdemesnek tartjuk foglalkozni a céggel, az a kiállításon bejelentett új FPS-e, a Huxley.



HUXLEY

H-Studios - Webzen Games - www.webzengames.com - 2006. Q3

A Földbe csapódó Hold által kiváltott geológiai és ökológiai változások teljesen átalakítják a bolygónk klímáját, és magát az emberi fajt is - indít a jövőre vonatkozóan nem túl rózsás helyzetmeghatározással a Huxley. Posztapokaliptikus bolygónkon két ellenlábas faj mutálódik ki: a Sapiensek és az Alternatívok. Kettejük ádáz csatájába csatlakozhatunk be, akik a túlélést jelentő Lunarities nevű energia feletti hatalmat szeretnék megszerezni. Mivel az ásványi kincs birtokosa az egész bolygót uralma alá hajthatná, így nem véletlen, hogy ádáz csata dúl a megszerzéséért...

A Huxley nagy sajátossága a csodálatosan lemodellezett és felépített világ mellett az online játékelgondolás, hisz a Webzen kifejezetten világhálós összszecsapásokra szánja és fejleszti a játékot. Leginkább talán a Hellgate: Londonnál megismert technológiával, vagyis FPS-nézetű, de RPG-szintű összetettséggel jellemezhetnénk a játékot. A Huxley egyaránt játszható magányos farkasként vagy hordákba verődve is, ám igazi erejét a csapatokban való küzdelmek során domborítja ki. Zónánként 100 játékossal számolhatunk, akik akár egyetlen óriási csapatként vehetik fel a harcot az egyedülálló mesterséges intelligencia által mozgatott ellenfelek ellen. Az RPG-játékokban annyira nem, de FPS-ekhez képest mindenképpen a különlegességek sorába tartozik a karakterfejlődés, mely a csaták megvívása után számszerűsödik a statisztikai oldalakon - és ez nem csak szellemi, de „fizikai" előnyt is jelenthet (jobb célzást, több fegyver felhasználását jelentő jogosítványt, stb.).

A DVD-mellékletünkön is megcsodálható filmecske bepillantást enged a játék elképesztően hangulatos és szemkápráztató látványvilágába. A kalandozást vegyítve a színtiszta akcióval, az RPG-elemeket az FPS-sel, és mindezt a legmagasabb grafikai színvonalon - minket eléggé meggyőzött arról, hogy izgatottan várjuk az újabb fejleményeket és a 2006-os premiert.

TOP TEN E3 expo 6/10

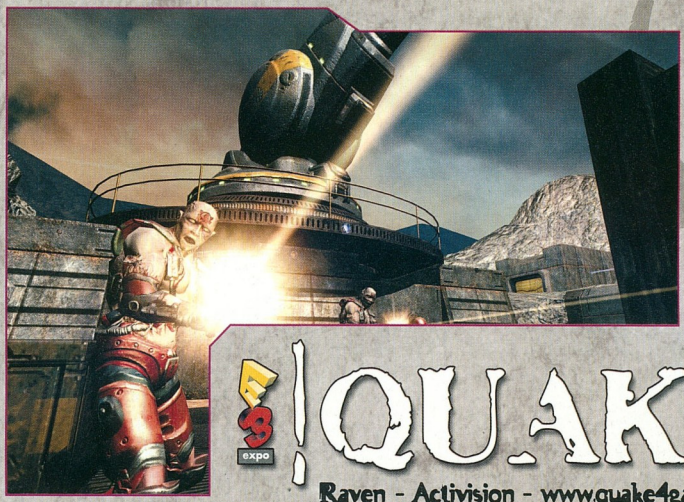
PREY

Human Head Studios - 2K Games - Nincs - 2006

1996. Ekkor kezdtek az első hírek szállingózni: valami készülőben van, ami ütni fogja a Quake-et. Aztán teltek-múltak az évek, de a játék csak nem akaródzott kijönni (most már tudjuk: technológiai akadályokba ütköztek a készítők), és szépen lassan feledésbe is merült. Érdekes, hogy a Duke Nukem Forever késésén mindenki sokkal inkább ki van akadva, pedig a Prey többet csúszik; ha minden jól megy, akkor pont a bejelentésének tíz éves jubileumán jelenhet meg. Ez vicces, nem igaz?

A játék egy fiatal cherokee indián fiú, Tommy szerepét osztja ránk, kinek egyetlen vágya, hogy elhagyhassa a gyűlölt rezervátumot, ahol él. Ám egy napon földönkívüliek támadják meg a fogadót, ahol dolgozik, és elragadják a barátnőjét, Jenny-t. Ez azonban nem csak egy banális fordulat, a készítők komolyan akarják venni a romantikus szálat, némi érzelmet szeretnének vinni a nagy lövöldözésbe.

A prezentáció zárt ajtók mögött az ATI standján történt meg, és a mintegy 10 perces bemutató alatt megtapasztalhattuk, hogy mitől is lesz olyan különleges a Prey. A játék a Doom 3 engine erősen módosított változatát használja, de szerencsére itt sokkal tágasabb és világosabb helyszíneket üdvözölhetünk. Már az 1996-os bejelentéskor is sokat lehetett hallani a portál-rendszerről, és most érdekes volt látni, hogy megvalósult. Úgy kell elképzelni a dolgot, hogy jártunkban-keltünkben észreveszünk egy ilyen kaput, amelybe mindenféle töltés, vagy várakozás nélkül besétálhatunk (és persze vissza is rajta), de akár anélkül is „interaktívkodhatunk", hogy mondjuk áthaladnánk rajta. Ez azt jelenti, hogy bekukucskálhatunk, vagy előre küldhetünk mondjuk egy gránátot a biztonság kedvéért. A játékban mászkálhatunk majd a falakon, lesz, amikor megfordul a gravitáció iránya (ezekre igen büszkék a fejlesztők, máris arról beszélnek, hogy multiban ezek olyan élményt jelentenek majd, mintha a 4. dimenzió nyílna meg), de elhagyhatjuk a testünket is, hogy szellemként lopakodva különféle feladatokat oldjunk meg. Ilyenkor azonban fizikai lényünk sebezhető marad, viszont egy-egy kapcsolót például csak ezzel a módszerrel érhetünk el. Ha meghalunk, akkor ehhez hasonló módon kell majd szellemként különféle szellemlényeket levadásznunk, hogy energiát gyűjtsünk az anyagi világba való visszatéréshez. Lesz majd egy segítőnk is, Talon, a szellemsólyom, aki nem csak kalauzol majd, de segít az idegenek nyelvének fordításában is. Lesznek majd vezethető járművek is, a bemutatóban például egy kis úrkompban repkedett Tommy az anyaúrhajó körül. Mi jön még? Ötletes fegyverek, változatos ellenfelek (az ígéretek szerint különlegesen fejlett AI-val), és remekül tervezett pályák. Na de ezt már csak akkor hisszük el, ha tényleg megjelenik...



TOP TEN E3 5/10 expo

QUAKE 4

Raven - Activision - www.quake4game.com - Nem tudni

Az Activision - csak úgy, mint tavaly - már az E3 előtt pár nappal bemutatta az összes fontosabb játékát a meghívott magazinok szerkesztőinek. A bemutatóra a Los Angeles belvárosában található Grand Hotel Wilshire-ben került sor, ahol némi várakozás, és meglehetősen nagy mennyiségű kaja elfogyasztása után végre megtekinthettük a 2005-2006-os szezon legütősebb programjait. A PC-s játékok közül utoljára hagyták a legnagyobb durranást, a Quake IV-et, melyet Todd Hollenshead, az id egyik tulajdonosa, és főnöke mutatott be. Az új rész a Quake II történetét viszi tovább, a Makron lerombolásával ugyanis korán sem ért véget a háború, a stroggok elleni harc még csak most éleződik ki igazán. A játék főhőse most már nem csupán egy névtelen „player" karakter, ő Matthew Kane, a Rhino elit osztag tagja, aki a játék kezdetén a Stroggos bolygóra érkezik csapatával, hogy a stroggok ellen indított invázió egyik kulcsfontosságú küldetését teljesítse. A landolás szokás szerint kellemetlen zuhanással végződik, és társaink többsége már a bolygóra érkezéskor befejezi a küldetést (vagyis elhalálozik). Ezután főhősünk az eddig leginkább csak a MoH és CoD játékokban tapasztalt intenzitású csatába csöppen; a Doom III motorról végre kiderül, nem csak szűk, sötét folyosókat képes megjeleníteni. A csatatéren megjelenő járműveket használatba vehetjük, többek között légpárnás tankok és Mechwarrior-féle lépegető monstrumok ülésébe is bepattanhatunk majd. A divatnak megfelelően (Brothers in Arms, Halo, Call of Duty 2, Half-Life 2) a játék nagy részében segítőtársaink is akadnak majd. Némi csatározás után elfogják hősünket, és ezután egy kellemetlenül hosszú interaktív átvezető következik (tehát, bár mozogni nem tudunk, de körül tudunk nézni, ha éppen akarunk, bár személy szerint nem ajánlom), amely során láthatjuk a stroggá alakításunk brutális, véres, kegyetlen fázisait. Éppen a legutolsó fázishoz érkezünk, amikor társaink megmentenek a végleges átalakítástól, így csupán testünk, és fizikai adottságaink változnak meg, elménk megmenekül. A beépített implantátumoknak köszönhetően gyorsabban tudunk futni, nagyobbakat tudunk ugrani, több sérülést el tudunk viselni, mint „hagyományos, régi stílusú" embertársaink, ennek köszönhetően a stroggok elleni harc kulcsfigurájává lépünk elő. A játék a felhasznált grafikus motor miatt sokban hasonlít a Doom III-hoz, de a nagy külső terek, a rengeteg egységet felvonultató csaták, a vezethető járművek, a csapat-AI bevezetésével teljesen új játékélményt nyújt. A fejlesztők ráadásul nem csupán a Quake II folytatásának szánják, a többjátékos élményt tekintve a Quake III egyenes ági leszármazottja is lesz.

DVD EDITION VIDEÓ BEMUTATÓ

THE WITCHER

CD Projekt RED - CD Projekt - www.thewitcher.com - Nem tudni

Rég elmúltak már a szerepjáték-mentes sötét idők. Napjainkban annyira virágzik ez a műfaj, hogy azt pár éve még jósolni sem merte volna senki. A mellékág, a Diablo-féle „ütöm, vágom, amputálom" programok is szaporodnak, talán ez az egyetlen kategória, mely versenyre kél konzolokon és számítógépen egyaránt a mindig aktuális slágertémákkal. Néha már azon is elgondolkodom, mikor a legújabb ilyen vagy olyan RPG-csodát telepítem a számítógépemre, hogy ebben a dömpingben lassan elsablonosodik minden kezdeményezés - ahogy az történt több más stílussal is. Talán éppen ezért figyelem bejelentése óta a lengyel Andrzej Sapkowski író nevével fémjelzett Witcher fejlesztését. Noha az említett ürtől még csak két novellát olvastam - se angolul, se magyarul nem publikált - azt bátran állíthatom, hogy világának egyedisége, szürkesége, szürrealitása és közönye nem nagyon talál kihívóra. S ha ez az ember engedélyt adott arra, hogy egy ez idáig - világszinten - nem túlságosan ismert csapat játékot készíthessen műveiből, biztosra lehet venni, hogy maga a végtermék sem lesz a szokványos.

Miután olyan programról van szó, mely közel áll a szívemhez, kitörő örömmel fogadtam azt a - mostanában szokatlanul - nagy mennyiségű információt, melyet lapunk hősei Amerikából, az E3-ról hoztak magukkal. Esélyem nyílt rengeteg dolgot megtudni a programról, s miután a lehetőség is adott, engedjétek meg, hogy bevezesselek titeket Sapkowski világába.

Jó és rossz örök harca - kezdeném, ha egy újabb Baldur's Gate, esetleg Neverwinter Nights lenne terítéken. Azonban a helyszín, ahol a játék zajlik közel sem olyan egyszerű és átlátható, mint egy mesebeli világ. A reménytelenség, az örök harc, és a kilátástalanság világa ez; ahol nincs igazán jó, inkább csak „kevésbé rossz", ahol a hősök nevét nem kiáltják az örökkévalóságba, inkább kirabolják, és megbecstelenítik őket, míg új erőre nem kapnak.

A helyzet - mikor a játék kezdetét veszi - kritikussá válik. Az Északi Királyságban egy tünde látnok a világ végéről prédikál: azt állítja, a jég uralma alá hajtja a birodalmat, és elpusztít minden életet. Az elnyomott fajok - gnómok és törpék - keserűsége az emberekre is kihat, s a nem olyan régen lezajlott elf-háborúk emléke csak olaj a tűzre. Az ármánykodó, egymást meggyilkoló, tiszavirág-életű királyok kora lejárt, a káoszból pedig egy szövetség emelkedik - a Lángoló Rózsa Rendje -, mely lovagjaival és nagy eszméivel megpróbálja egyesíteni a királyságokat - ezáltal szítva újra gyűlöletet a területet benépesítő tündékkel szemben. És ha ez még mind nem volna elég, nevenincs, évtizedek óta nem látott szörnyetegek bukkannak elő, hogy terrorizálják a lakosságot. A helyzet egy hősért kiált...

Valaha volták hősök ezen a világon. Witchereknek nevezték őket, félték, és tisztelték hatalmukat. Gyermekkoruktól fogva harcra nevelték őket, olyan lénnyé, melynek egyetlen célja a harc, az emberi élet megvédelmezése, bármilyen áron. Gyarlóságukat maguk mögött hagyták, a világot járták. Ám ezek az idők elmúltak. A Witcherek szövetsége elerőtlenedett és néptelenné vált; tagjai mindennél előbbre valónak tekintik a pénzt; kitaszítottak és magányosak let-

EGY FEJLESZTŐ SIKERTÖRTÉNETE

A CD-Projekt 1994-ben alakult, a nem is túl távoli, és nem is túl ködös Lengyelországban. Elsősorban játékkiadással foglalkoznak, ám nemrégiben elérkezettnek látták az időt, hogy saját utat nyissanak: megalapították a CD-Projekt RED-et, amellyel azt tűzték ki célul, hogy szimplán világszínvonalú RPG-ket gyártanak. Jó kapcsolatuk a Biowarerel honosításaik során kezdődött - Lengyelországban a legtöbb program színvonalas szinkronnal kerül piacra - és, ahogy a Witcher kapcsán felhasznált engine-t látjuk, mai napig tart.

tek. Az emberek gyűlölik őket azért, mert mások, mint ők, és azért, mert rájuk vannak szorulva. Megdobálják, köpködik őket, csak amikor érzik a veszélyt és a fenyegetést, akkor próbálnak velük szót érteni, és akkor sem sokáig.

A játékos efféle „hősként" kapcsolódik be a történetbe. Gareltet alakítja, a witchert, aki egyszer csak magához tér ebben a világban, emlékei nagy részétől megfosztottan. Tudja, hogy mire képezték ki, de nem tudja, mi történt vele idáig. Elindul hát, hogy felfedje önön múltját, megvédelmezze az embereket - már ha megfizetik érte - és szándékkal vagy nélkül, de belekeveredjen abba a politikai viszálykodásba, amely talán még a próféciánál is sötétebb jövőképet tár elé.

A történetet és a világot nem egyszerű felvázolni, de még csak a közelébe sem ér nehézségben a játék részletezéséhez. A készítők fogtak mindent, ami nekik szimpatikus volt, és a saját atmoszférával újraalkották. Az ilyen mixek ritkán sikerülnek jól, azonban a CD Projekt RED-nek minden esélye meg van arra, hogy tényleg újat, emlékezeteset alkosson.

Ha meg kellene határozni a Witcher műfaját, legkönnyebb dolgunk úgy lenne, ha szimplán Witchernek hívnánk. Lényegében szólva „hagyományosan" nem lehetne számítógépes szerepjátéknak nevezni, mert ez a stílus jócskán egybeolvadt a „táblázatokat böngészek", „másfél órán keresztül szintlépéseket tervezek" dologgal, márpedig a most tárgyalt program ettől mérföldkövekkel eltér. A készítők megpróbálták leegyszerűsíteni a nehézségeket az akcióra helyezve a hangsúlyt, azonban mégsem degradálhatjuk a művet egyszerű hack'n'slash-sé. Élő világot alkottak, ahol a cselekedeteink csak minimálisan avatkoznak be a történelem folyásába, ahol minden NPC a saját dolgát végzi, és egyféle megvetéssel tekint a játékosra. Napkeltekor a boltok kinyitnak, a piacok megtelnek, az est eljövetelével a kocsmák hemzsegnek majd a megfáradt munkásoktól, míg éjszaka az őrséget, a gyanús alakokat - valamint az örömlányokat, kikkel lehetőségünk lesz... öhm, örömködni - leszámítva teljesen kiürül. Az irányítást az egérre bízták, bármit is szeretnénk tenni, nem kell elszakadnunk a jó öreg sajtzabálótól: a harc, a mozgás, de még a kombinációk megtervezése is ezzel az eszközzel történik.

Kombináció - bizony, merthogy a harc sem az egyszerű, Diablós „klikkelek orrba-szájba" módszerrel zajlik, sokkal nagyobb hangsúlyt fektetnek a játékos eszére, mintsem a reflexeire. Karakterünket négy alapvető képességgel lehet definiálni, úgymint erő, fürgeség, életerő és állóképesség. Fő csapásvonalunk a közelharc lesz - távolsági fegyverekről ne is álmodozzunk -, némi mágiával megtámogatva. A csaták különlegességéről az egyedi, ez idáig soha nem tapasztalt harcrendszer gondoskodik: háromféle stílusból választhatunk - kiegyensúlyozott, támadó, valamint védekező -, melyeknek megvannak a maguk speciális mozdulatai; az érdekesség ott jelentkezik, amikor összeválogatunk magunknak ezek közül párat, kombinációvá formáljuk, és elsöpörjük vele az ellenséget. Mindent mindennel - lehetne ez is a mottó; a játékosnak most először lesz lehetősége arra, hogy a rengeteg előre definiált mozdulatsor segítségével saját stílust alkosson. Képzeljük el, hogy birtokolunk egy remekbe szabott védekező mozdulatot - teszem azt főhősünk félkörös csapással kivédi az ellenfél ütését, egy támadást - melyel mondjuk kardunkkal elterelve ellenségünk figyelmét egy érintéssel lángba borítjuk, és ezekből összehozunk egy kombinációt, hogy mindezt egyszerre tegyük meg. Szinte korlátlan lehetőségünk adódik tehát az ellenfél likvidálására, ezzel elűzve talán az akció-orientált szerepjátékok egyetlen komoly hátulütőjét, a monotonitást. A kombinációra egyébként szükségünk is lesz, ugyanis a játék során tíz főszörnnyel akasztjuk össze a bajuszunkat, melyek mindegyike más és más módon győzhető le. A fejlesztők itt egy Zeugl nevű teremtményt hoztak fel példaként, ki meglepő módon sebezhetetlen, a szó szokásosan vett értelmében. Meg kell találnunk azt a módszert, mellyel ideiglenesen ártani tudunk neki, és ennek a fellelése bizony nem lesz egyszerű feladat. Három fontos dolgot emelnék ki, melyek kapcsolódnak ehhez a témához. Első a kard.

Witcherként a kardok nagymesterévé válunk, hidegvérű gyilkológépezterekké, kiknek egyetlen barátja a fegyvere. A játék kétféle kard-osztályt különböztet meg: ezüstöt és acélt. Míg az első kifejezetten szörnyek ellen hatásos, addig a másodikat az emberi ellenfeleink túlvilágra való átsegítésében használhatjuk. A programban lehetőségünk lesz arra, hogy fegyverünket elbájoljuk, afféle botcsinálta kovácsként különböző mágikus rúnákkal, és a vadonban talált drágakövekkel tegyük igazán hatékonnyá. Ám nem minden eszközünk van gyilkolásra kiélezve: lehetőségünk lesz például alkímiához - lentebb kitérek rá - filézőkéssel eltávolítani egyes szörnyetegek belsőségeit.

Második a varázslat. A Witcher ötféle „pecsétet" - mágiaosztály - különböztet meg.
- Aard pecsétje a telekinézis útja. Segítségével lehetőségünk nyílik a ránk támadó szörnyeteget hátrébb lökni, tárgyakat magunk elé rántani, és később ajtókat betörni.
- Igni pecsétje a tűzmágia rejtelmeibe enged betekintés. Ha ezt az utat választjuk, lángoló, kínlódó ellenfelek maradnak utánunk.
- Quen pecsétje a védelem jelképe. Hatására főhősünk képes megállítani az időt, vagy begyógyítani a sebeit.
- Aksya pecsétje az elme elleni fegyver, elbűvölhetjük ellenfelünket, hogy azután a mi oldalunkon szálljon harcba akár a barátai ellenében is.
- Yrden pecsétje pedig a mágikus csapdák mechanikájába enged betekintést, segítségével képesek vagyunk a csatateret még a közvetlen harc előtt vértengerré változtatni.

Ezek a varázslatok természetesen fejleszthetőek, minden pecsét öt további fokozatba emelhető, sőt, bizonyos képességeink hatására még hatékonyabbá válhatnak.

Legvégül - harmadikként - kiemelném még az alkímiát is. Witcherként lehetőségünk van elsajátítani ezt a nem kevés veszéllyel járó foglalkozást, hogy különleges képességeket adó italokat készítsünk. Kalandozásaink során rengeteg összetevőt találhatunk - némelyeket szétszórva a helyszíneken, másokat különböző lényekből kivágva -, amelyeket kombinálva és elfogyasztva ideiglenes bónuszra tehetünk szert. Persze nem is Sapkowski világa lenne, ha nem volna valami hátulütő a dologban: ugyan megpróbálkozhatunk vaktában kevergetni a hozzávalókat, hogy azután szerencsésen megmérgezzük magunkat, de még a bevált recept alapján készülő mágikus italok sem biztonságosak. Noha természetesen hatalmas előnyre tehetünk szert velük - láthatunk a sötétben, esetleg gyorsabban mozoghatunk -, de általuk mérgezzük a testünket, hátrányokhoz is (bizonyos képesség időleges csökkenése, vakság…) juttatva magunkat.

Persze nem csak a harcban próbálják meg a lengyel lánykák elűzni az unalmat, a programban ugyanis öt fejezeten keresztül lesz lehetőségünk arra, hogy alaposabban megismerjük Sapkowski világát. Utunk során módunkban áll majd elfeledett romokban kutatni - és fosztogatni, nagyvárosokon keresztül utazni - vagy menekülni azokból, valamint különböző karaktereket megismerni - esetleg elpusztítani. Noha a Witcherek világában nem rajzolódik éles kontraszt jó és rossz közé - akár csak a miénkben... - ez nem azt jelenti, hogy a játékos nem kerül morális döntések elé. A készítők az ilyen szempontból igen csak pofásra sikeredett Knight of the Old Republicot hozták fel példának; elmondásuk alapján, noha nem közvetlen helyzetekben, de ugyanúgy lehetőségünk lesz igazi, vérbeli gonosztevőként viselkedni, mint a régmúlt idők Witcherjeként afféle... a hős talán kicsit erős, fogalmazzunk úgy, kevésbé kegyetlen figurát alakítani. Habár nem fognak odasétálni NPC-k hozzánk azzal a felkiáltással, hogy kegyetlen banditák üldözik őket, de ha nyitott szemmel járunk, felfedezhetjük, hogy az általunk elpusztításra kijelölt szörnyeteg pusztán egy átkozott lélek, aki, megfelelő utánajárást követően, még megmenthető. Ez alapján már kikövetkeztethető, hogy bár maga a játék lineáris - a történet végére kell járnunk, különben elveszne az egész lényege - a küldetések megoldására rengeteg út áll előttünk. Az előbbi példából kiindulva megtehetjük, hogy vérdíjért cserébe szimplán levágjuk a környéket terrorizáló emberevő teremtményt, esetleg felbújtjuk ellene a vadont uraló tolvajbandák egyikét, vagy utánajárhatunk a dolog-

WITCHER A MOZIBAN?

Hallottál már valaha a Wiedzmin címen futó, Marek Brodzki rendező nevével fémjelzett filmről? Nem? Nem csodálkozom rajta. A kizárólag Lengyelországban bemutatott műremek bukása akkora volt, hogy idáig hallani lehetett a csattanást. Nem tudni, hogy a gyenge trükkök, az érdektelenségbe fulladó történet, vagy a kissé szimpla, már-már kereskedelmi televízión futó magyar szappanoperák szintjét elérő rendezés, vagy a borzalmas színészi játék okolható ezért, de ami történt, megtörtént. A játék készítői olyan szinten tagadják meg a filmet, hogy az erre vonatkozó kérdéseknél az amúgy mindig bőbeszédű srácok a szimpla „következő?" reakciót szíszegik ki fogaik közül. Én láttam, nem is csodálom.

ANDRZEJ SAPKOWSKI

Andrzej Sapkowski 1948-ban született, Łódz-ban. Első „Witcher" történetét, egy kisregényt 1987-ben írta, melynek főhőse a játékban szereplő Garelt volt. Ezt követte néhány regény, mely mindegyike hatalmas siker lett, több európai nyelvre is fordították (például oroszra és franciára), ám valamiért ez idáig se hozzánk, se Angolföldre nem jutott belőlük. Történeteinek sikerét nehéz definiálni: leginkább a könnyed elbeszélési stílus, és fantasynál szokatlanul életszagú helyzetek teremtik meg az atmoszférát, és valószínűleg ezek a kulcsai annak, hogy szinte mindenki olvassa, olyanok is, akik ódzkodtak a stílustól.

IGÉNYES KÖRÍTÉS

Napjainkban, amikor a legtöbb kiadó és fejlesztő egy txt-fájlban, és pár képben definiálja az „előzetes" gyanánt kikerülő médiacsomagot, meglepően szimpatikus, és bőbeszédű pakkot kaptunk a CD Projekttől. A mellékelt angol nyelvű novella, a gyönyörű, dombornyomott irattartó, és a majd' negyvenoldalnyi, különleges papírra nyomtatott információ olyan szintű megdöbbenést okozott nálam, hogy fél percig csak csodálkoztam az anyagon. Nem csak a játék, de a marketing is világszínvonalú, ez nem vitás.

nak, és rádöbbenhetünk, hogy a rémség valaha ember volt, és megpróbálhatjuk meglelni a módot, amivel újra azzá tehetjük.

Számtalan minijáték is igyekszik majd fenntartani az érdeklődésünket, ezek közül

egyelőre a kockázást emelték ki a fejlesztők. Ezek segítségével lehetőségünk lesz némi pénzt szerezni, megpihenni egy kicsit a sok vagdalkozásban, vagy - teszem azt legyőzve a helyi kocsma hencegő bajnokát - információhoz jutni egy küldetésünkkel kapcsolatban.

A mesterséges intelligenciáról is ódákat zengtek, szenteljünk hát ennek is egy bekezdést. Ahogy azt az elején említettem, a világ rajtunk kívül is él - á la Gothic - de ebben nem merült ki az AI programozása a CD Projektnél. Kalandozásaink során meglepően sokféle reakciót kiválthatunk. Előfordulhat, hogy egy városba belépve minden előzetes jel nélkül a lakosság eldobálja a keze ügyében levő tárgyakat, és sikoltozva rohangál fel-alá, esetleg hívja az őröket, de akár megtörténhet az is, hogy egy gyilkosság elkövetése után kis híján még gratulálnak is nekünk. A statisztaként szolgáló karaktereknek is megvan a maguk hírneve, így előfordulhat, hogy egy alja kis tolvaj lemészárlásáért egy egész céh indul a nyomunkba, ezért nem árt óvatosan bánni a halálos ítéletekkel. A szörnyetegek mind-mind más taktikával támadnak ellenünk, némelyik csapatban, arra hajtva, hogy beszoríthson minket, míg más afféle jófajta kis skótként megüt, és gyorsan elszalad.

Mint minden, magára valamit is adó szerepjáték, a Witcher is lehetőséget nyújt arra, hogy karakterünket továbbfejlesszük. Szörnyek legyőzéséért, küldetések végrehajtásáért, és ismeretlen területek felfedezéséért tapasztalati pontot kapunk, és amikor elérünk egy előre megszabott összeget, új szintre lépünk. Ekkor ehetőségünk lesz növelni az alaptulajdonságainkat - lásd fentebb -, valamint újabb képességeket megtanulnunk. Feladatokat zömmel városokban és falvakban kapunk, szörnyekkel pedig ezek teljesítése közben, esetleg utazásaink során - papíros RPG-nél „találkozásnak" nevezett helyzetekben - akadhatunk össze. A helyszínek között a klasszikus módszerrel, a világtérképen való klikkelgetéssel haladhatunk tovább, ám nem mindig zavartalanul: előfordulhat, hogy egy csapat bandita próbál harcra kényszeríteni minket. És akkor jöjjön, amire bár a készítők nagyon büszkék, ez idáig említés nélkül maradt: a grafikai megjelenítés. A lengyel CD Projekt nem mástól kért „grafikai" segítséget, mint attól a bizonyos Bioware-től, aki köntörfalazás nélkül a világ egyik - ha nem a - legnagyobb szerepjátékkal foglalkozó fejlesztőcége. Az engine, amelyet a Witcherben felhasználnak, az Aurora motor, amely a Neverwinter Nights-ban debütált, és többek között a Knight of The Old Republic ez idáig megjelent két részének a gerincét képezi!

Természetesen történtek változások, módosítások. Bár a „script-rendszere", a könnyedén skálázható mesterséges intelligencia, és a pofonegyszerű szerkesztés a Witcher előnyére is szolgált, ugyanakkor a leginkább multira kihegyezett, kissé nyílt „felhasználói oldal" legalább akkora hátulütő is volt a dologban: a most tárgyalt program ugyanis nem tartalmaz többjátékos módot, a készítők kizárólag a single-opcióra koncentráltak.

Első lépésben fogták, és lecserélték a megjelenítés gerinceül szolgáló, „elemekből" álló megoldást. (Aki játszott már az NWN-nel vagy a KOTOR-ral, az emlékezhet rá, hogy a pályadesign gyakran kockásra, és önismétlőre sikerült.)

A helyszínek - bár a világ kifejezés talán kézenfekvőbb volna - legjavát 3DS Max-szal rakták össze, ezáltal alkotva egy, a saját ízlésünknek tökéletesen megfelelő, egyedi környezetet.

A korszerűsítés jegyében átformálták az árnyékokat, szakszóval „lightmaps"-szá alakították át őket. Lényegében ez annyit jelent, hogy az Aurora eredeti változatával szemben itt ezek vonalai sokkalta lágyabbak, valósághűbbek lesznek. Miután a játék támogatja a napszakváltozást, valamint az időjárás-változókat is, a készítők úgy gondolták, egy kissé életszagúbb - ráadásul kevesebb teljesítményt elemésztő... - megoldás sokat dob a végeredményen. És tényleg. Módosítottak az égbolt, valamint a talaj megjelenítésén is, így már igazán korszerű, napjainkban is helyét megálló végeredményt kaptak. Ennek megfelelve DirectX9-es effektusokkal tömték tele a hibrid gyermeket; a víz például valóságosabban csillog, mint valaha.

Egy dolog, amit kifejezetten kedveltek a már meglevő motorban, és amelyhez nem nyúltak hozzá: a teljesen személyre szabható interface. Magunk állíthatjuk be, hogy mit mihez kötünk, milyen klikkre milyen dolog pattanjon elő. Profibbak - és nehezebb fokozaton játszók - elengedhetik az egerüket is, hogy gyorsbillentyűkkel tegyék az irányítást még kézenfekvőbbé. És végül - ilyet még ebben a műfajban nem láttunk - az egész alá (mintegy fűszerezésként) egy már több játékban is bevált, fizikai engine-t licenszeltek! A Karma elnevezést viselő csodának hála szerepjátékban először megjelennek a rongybabák, valamint a tárgyakkal való reális manipuláció. Túl sok ellenfél van az ajtó mögött? Nem gond, fogod, és odatolsz egy bika nehéz ládát! A legnagyobb szörnyeteg, amit életedben láttál, megállt a kikötőben egy láda alatt? Minek pazarolnál rá energiát, egyszerűen elvágod a tartókötelet, és mosolyogva nézed, ahogy több tonna hering ráömlik - ma már ő is a halakkal alszik. Ha pedig mindez nem volna elég, az összes mozdulatot - a kombinációkat is! - egy profi harcművész segedelmével, motion-capture eljárással rögzítették, így főhősünk mozgása a lehető legvalósághűbb. Animációjából tükröződik, hogy fegyverének súlya van, ha kap egy erősebb ütést, hátratántorodik - no, ilyet eddig ilyen játékban még tényleg nem láttunk! Lassan a végére értem a mondandómnak.

A rengeteg, egymást majmoló szerepjáték úgy néz ki hatalmas pofont kap, ráadásul innét, Európából. A lengyel CD Projektnek minden esélye megvan arra, hogy tökéleteset alkosson. Nyílt titok, hogy a Bioware afféle szeretett mostohagyermekként tekint a készülő játékra, és napi kapcsolatban áll a készítőkkel, ez pedig még egy rovátka a „biztosan nem lesz rossz" kategória mellé. Nem köntörfalazok: ha minden igaz, a Witcher lesz az az akció-szerepjáték, amely képes lesz megújítani a műfajt, és képernyő elé tapasztani mind a znobokat, mind az ilyen típusú programokat feszültség-levezetésként használó embereket.

Nightbagoly
nightbagoly@pc.games.hu

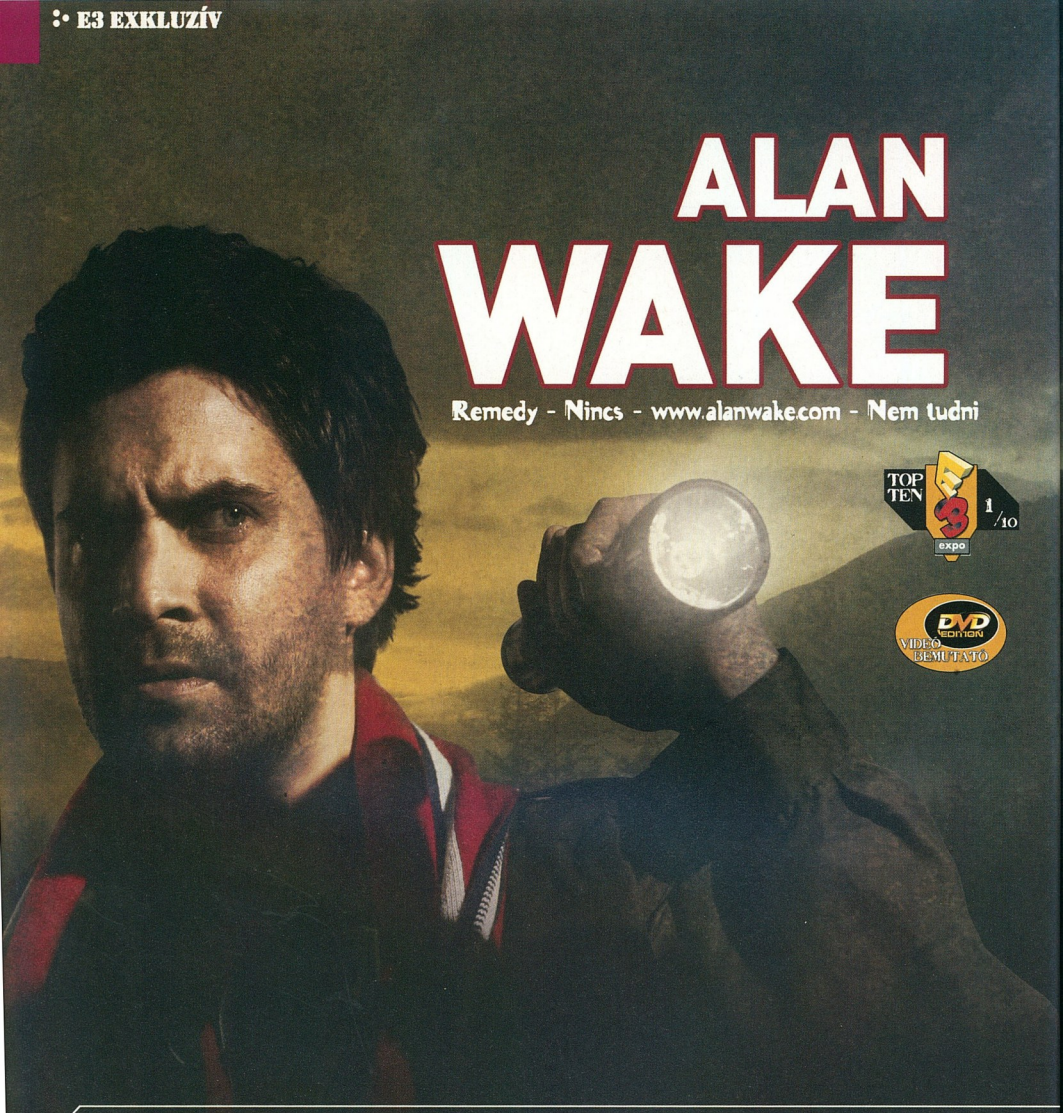
VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Nem ismert.
MIBEN LESZ MÁS: Felnőtt RPG egy világszínvonalba felnőtt lengyel készítőgárdától.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- \+ Gyönyörű grafika
- \+ Nem sablon-fantasy
- − Nincs

ALAN WAKE

Remedy - Nincs - www.alanwake.com - Nem tudni



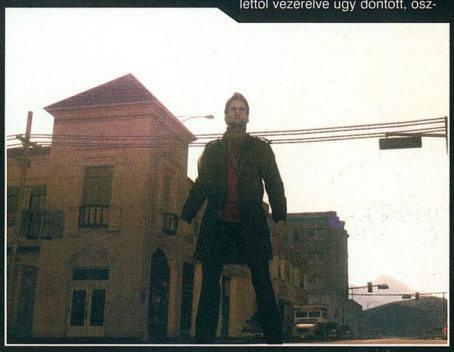
TOP TEN E3 expo 1/10

DVD EDITION VIDEÓ BEMUTATÓ

Már megint esteledni kezdett, pedig úgy éreztem, mintha csak egy-két óra telt el volna, mióta felkelt a nap… Az izmaim görcsbe rándultak, a szívem rögtön teljes fordulatra váltott, pedig egy perce még alig bírtam nyitva tartani a szemem. Felpattantam, tudtam, hogy nincs sok időm, minél hamarabb oda kell érjek a világítótoronyhoz. Nehezen mozogtam, a kialvatlanság most kezdett eluralkodni rajtam, pont most, amikor minden erőmre szükségem volt. Tudtam, ha nem érek oda időben, vége a játszmának. Csak pár méterre állt a dzsipem, mégis hangosan ziháltam, mire odafutottam, és bepattantam a kormány mögé. Indítottam, ellenőriztem az üzemanyagszintet, és a gázra tapostam. Csak dicsérni tudtam magam, amikor tegnap (vagy talán tegnapelőtt?) teletankoltam a járgányt. Minél gyorsabban át kellett jutnom Bright Falls-on, most az egyszer nem érdekelt, hogy a Sheriff valószínűleg ott bújik valahol egy bokor mögött, kezében a sebességmérővel, a nagy fogásra várva. Az utcák teljesen kihaltak voltak, pár perc alatt sikerült eljutnom a parti útig. A szerpentinre érve akaratlanul is tövig nyomtam a gázpedált, és mikor kiértem a partra, láttam, hogy már csak pár percem van, amíg a nap teljesen eltűnik az égboltról. Kiugrottam a kocsiból, nem érdekelt, hogy megy a motor, az sem érdekelt volna, ha a járgány szép lassan begurul a vízbe, csakis arra koncentráltam, hogy minél gyorsabban eljussak a móló hoz, hogy aztán a vasrácsot kinyitva már csak pár lépés válasszon el célomtól, a menedéket nyújtó világítótoronytól. Szép terv volt, és tényleg nem sokon múlt, hogy sikerüljön… Odaértem a vasrácshoz, és meglátttam, hogy valaki egy lakattal elzárta a menekülésem, a túlélésem útját. A szívem őrülten zakatolt egy pillanatig, a fülemben hallottam a vérem lüktetését. Ezután minden elcsendesült. Fel sem kellett néznem, tudtam, hogy a nap pár másodperc múlva alábukik. Tudtam, hogy vége. Megfordultam, és leroskadtam a rács elé. A hátamhoz érő hideg, rozsdás fém nyújtotta hamis biztonságérzet csupán pár másodpercig tartott. Becsuktam a szemem, de pontosan tudtam, hogy a csuklyás fekete alakok megérkeztek, ott gyülekeznek a móló végén, és már nem kell sokáig várnom, csak néhány pillanat, és elindulnak felém...

Az E3 szolgált jó néhány meglepetéssel, a legnagyobb az utolsó, a harmadik napra maradt. Amikor pár nappal a Show előtt a Remedy bejelentette készülő játékát, gyorsan felhívtam őket, hogy a bemutató megtekintése mellett legalább egy interjú erejéig sikerüljön elkapnom valamelyiküket. Meg is beszéltük a találkát, úgy időzítettünk, hogy a prezentáció után beszélgessünk, a friss élmények birtokában. A bemutató enyhén szólva mellbevágta a PC.Games kommandó összes tagját, miután kiszédelegtünk, összefutottunk Markus Mäkival, Petri Järvilehtoval és a legendás Sam Lakekel. A beszélgetés előtt gyorsan megbeszéltem velük, hogy mivel szerintünk az Alan Wake volt a show legjobb játéka, ezért automatikusan kiválasztottunk ez E3-as számunk címlapsztorijának is, persze, ha ők is egyetértenek velem. Bólogattak, és biztosítottak róla, hogy a megfelelő képanyagot is küldik, amint hazaértek. Így is lett, nézzük hát, hogy mi mindenre derült fény a prezentáció, és a faggatásba hajló beszélgetés közben.

A játék főhőse - a beszédes nevű - Alan Wake sikeres regényíró, aki főleg a horror műfajában szerzett eddig érdemeket. Az első regényének alapötletét egy visszatérő álma adta, az az álom, ami azóta kísértette, hogy megismerte menyasszonyát - aki így gyakorlatilag minden tekintetben a múzsájává vált... A könyv a kiadása után rögtön hatalmas siker lett, hosszú ideig bérelt helye volt a best-seller listák előkelő helyein. Alan-nek minden álma egy csapásra valóra vált, a karrierje beindult, és boldogan élt menyasszonyával. Tudjuk, hogy semmi sem tarthat örökké, főleg ilyen vészjósló előzmények után... Amilyen gyorsan jött a boldogság, olyan hirtelen vége is szakadt, Alan szerelme titokzatos körülmények között eltűnt. Hősünk képtelen volt gondolkodni, és a tétlen, kínzó várakozás, a kilátástalanság, a bizonytalanság teljesen összetörte. Inszomniás lett, és még ha nagy nehezen el is tudott aludni, akkor is csak az üresség várt rá, a menyasszonya eltűnésével tovatűntek az ihletet adó álmok is. Ha ébren volt, csak ült az írógépe előtt, és hosszasan bámulta az üres papírt, ami nem is olyan rég még valaminek a kezdetét jelentette.



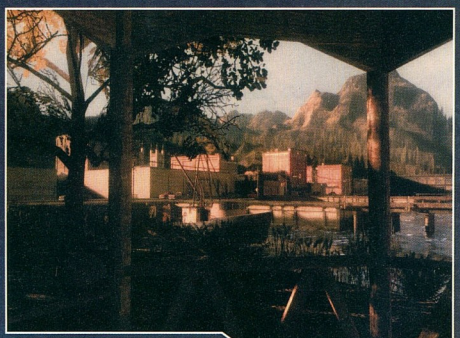
Alan lassan ráébredt, azzal senkinek sem tesz jót, ha teljesen elhagyja magát, és egy hirtelen ötlettől vezérelve úgy döntött, összeszedi magát, és megpróbálja kezeltetni kóros álmatlanságát. Némi keresgélés után Washington államba, az idilli(nek tűnő) Bright Falls-ba utazott, hogy befeküdjön a város mellett található Inszomniás betegek gyógyítására specializálódott klinikába. A kellemes környezet, és a kezelések megtették hatásukat, hamarosan újra át tudta aludni az éjszakákat. Ahogy járta a környéket, eltűnt menyasszonyának pontos másába botlott, és ezzel újra felfordult az élete. Újra megrohanták az álmok, de ezúttal sokkal borzalmasabb, véres rémálmok. Hogy karrierje újra beinduljon, egy új könyv írásába fogott, melynek alapötletét ezekből az új rémálmokból meritette. Ám ezek az álmok lassan nem csupán rá, de Bright Falls-ra is kihatottak, az egész város egyre inkább egy szürreális rémálom helyszínévé kezdett átváltozni, és egy kis idő után a könyvben szereplő események megtörténtek a valóságban is. Ekkor az amúgy kevésbé gyakorlatias Alan Wake úgy döntött, felveszi a kesztyűt, és a végére jár, hogy ki az ismeretlen-ismerős lány, és mi történik Bright Falls-ban...

Manapság új játék kategória körvonalazódik, mely stílusában, hangulatában, és kellékeiben leginkább a pszicho-thriller filmekre hasonlít. A kategóriába tartozó játékok sok hasonlóságot mutatnak a már meglévő túlélő-horrorokkal, de alapvető különbségek vannak a játékmenetet, a hangulatot illetően. Az új „pszichológiai akció thriller" kategória első képviselői a Condemned: Criminal Origins, és az Alan Wake. Míg az előbbi program fejlesztői előszeretettel használják a horror eszköztárát (kiszakadó belek, folyamatosan fröcsögő vér), addig az utóbbiban főleg a történet kidolgozottságával, a lélektani hatással próbálják megfogni a játékosokat. Sam Lake szerint, ahogy egy horror film, úgy egy horror sémákból építkező játék is hamar kiismerhetővé, sablonossá, unalmassá válik. Már a Max Payne készítésekor rájöttek, az agyatlan lövöldözés helyett in-

VISSZAJELZÉSEK

A játék bemutatója megtette a hatását, a srácok elmondták, szinte minden nagyobb kiadó ráharapott az Alan Wake-re, és már megérkeztek az első könyörgő hangvételű telefonhívások is, természetesen senki sem akar lemaradni egy ilyen ígéretes programról, főleg, hogy a PC változat mellett folyik a következő generációs konzolos - PS3 és Xbox 360 - verziók fejlesztése is. A Remedy mindenesetre nem zárják ki az online terjesztés lehetőségét. A játék több neves online és offline magazin „az E3 legjobb játéka" díját megnyerte, a kritikusok minden esetben csak áradozni tudtak a technológia és a sztori magas szintű tálalásáról. A konkurencia is nyilatkozott, Mark Rein, az Epic atyaúristene például tréfásan megjegyezte, bár még nem láttam a játékot, de tudom, hogy a Remedy mindig elképesztő dolgokat művel. Milyen kár, hogy nem a mi grafikus motorunkat választották...

kább olyan akciójátékot érdemes fejleszteni, amelynek a maximálisan kidolgozott történetvezetés, a jól megrajzolt karakterek az erősségei. Ezzel nem csupán egy jóval komplexebb élményt nyújtó, de ráadásul sokkal emlékezetesebb programot is képesek készíteni. Biztos sokan emlékeztek a Serious Sam-re, de ki emlékszik arra, hogy mi is történt a hatodik és a hetedik pálya között? Miért is folyt a közdelem? Kit érdekelt, nem igaz? De ha azt kérdem, miért is kezdett bele Max Payne az ámokfutásába? Ki az a Mona Sax? Biztos vagyok benne, hogy több válasz érkezik, jóval gyorsabban. A srácok most is a már megszokott elemekkel operálnak, de az egészet megspékelik egy kis suspense-szel (sejted, hogy valami történni fog, de nem tudod, hogy pontosan mi, és mikor), még több energiát fektetnek a megfelelő hangulati elemek, és a történet helyszíneül szolgáló város atmoszférájának kidolgozására. A Max Payne 2 történetének megírásakor arra



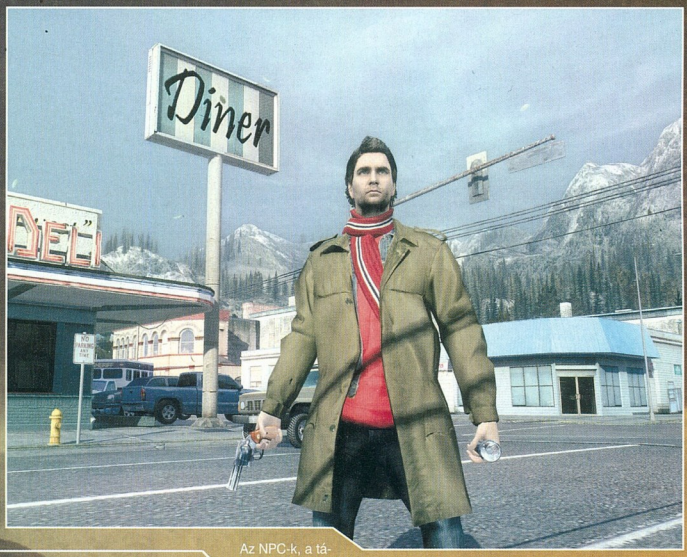
törekedtek, hogy a végeredmény leginkább egy hollywood-i stílusú mozira hasonlítson, a játékosok a program végigtolása után úgy érezzék, mintha egy jó filmet láttak volna. Ez működött is, de a játékosok úgy érezték, ez a film túl rövid volt. Éppen ezért az Alan Wake esetében nem a mozis történeti struktúrát, hanem egy tv sorozat teljes szériájának struktúráját vették alapul. Ez azt jelenti, hogy jóval hosszabb történetet, jóval több tartalmat passzírozunk a játékba.

Marad a külső nézet, de a játék felépítése jócskán eltér a Max Payne-ben megszokottól. Adott egy tipikus amerikai kisváros, Bright Falls, és a körülötte elterülő terület, erdővel, tengerparttal. Ezt a területet - a GTA játékokhoz hasonlóan - egybe betölti a program, ezután az egész pályát töltés nélkül körbejárhatjuk, akár gyalog, de még inkább különféle járművek segítségével. A prezentáció során a srácok ezt igen látványosan demonstrálták, egy távoli kameranézetet használva villámgyorsan cikáztak a város utcáin, és a környező területeken. A kamera a kontroller gombjának lenyomásával visszaugrott oda, ahol Alan Wake ácsorgott a dzsipje mellett. Sok kisebb online magazinban - főleg, akik nem voltak ott Los Angelesben - elterjedt az a tévhit, hogy a grafika eléggé szaggatott, annak ellenére, hogy a következő generációs Ati kártyán mutatták be a játékot. Ezt mi mindenesetre nem vettük észre, a grafikai megjelenítés jellemzésére inkább a "mint kés a vajban" szófordulatot használnánk. A város, a környező erdő megjelenítése láttán beindult a leesett állunk keressük a sötét vetítőben effektus, ha megnézitek a DVD-n található rövid teaser videót, akkor kaphattok némi ízelítőt a táj hiperrészletes, megdöbbentő kidolgozottságából. A játék nagy részében a külső helyszíneken kell barangolnunk, de természetesen lesznek belső terek, főleg azért, mert egy városban lakó emberek nem feltétlenül tartózkodnak az utcán egész nap. Így, ha találkozni szeretnénk néhány NPC-vel, akkor majd az otthonukban, illetve a munkahelyükön kell felkeressük őket.

A játékban szereplő kisváros, és a szereplők kidolgozásához főleg a Twin Peaks sorozat szolgált inspirációul, a megjelenő NPC-k között számtalan igen furcsa, különc alakkal találkozunk majd. Sam Lake szerint David Lynch-nél senki sem tud jobban rémálomszerű hangulatot teremteni, ezzel nem győztünk eléggé egyetérteni. A Twin Peaks mellett M. Night Shyamalan (Hatodik Érzék, A sebezhetetlen, Jelek), és Stephen King munkái is igen nagy hatással voltak a fejlesztésre. Stephen King több regényének is író a főszereplője, akinek az élete rémálommá változik ilyen vagy olyan okból kifolyólag. A Max Payne játékokban megszokott képregényszerű átvezetők nem kerülnek az Alan Wake-be. A történetet minél jobban integrálni akarják a játékmenetbe, ezt leginkább átvezető filmek, és szkriptelt események alkalmazásával akarják elérni. Rengeteg fontos NPC lesz elhelyezve a városban, tőlük is megtudhatunk fontos információkat a történet során. Emellett szerepet kap a már megszokott narráció, de nem abban a formában, ahogy eddig megszoktuk a Max Payne játékokban.

HATÁSOK, INSPIRÁCIÓK

Bár a fejlesztők csupán filmes, és irodalmi hatásokat említettek, jó néhány ismerős momentum visszaköszön néhány kultikussá vált játékból is. A történet, a helyszín, a hangulat és valamilyen szinten a megvalósítás is számtalan hasonlóságot mutat például a Silent Hill sorozattal. Ilyen hasonlóságok a képzelet- valóság összemosódása, az éjszakai pályák, és a suspense használata. A történet a Silent Hill 2 alapötletével mutat némi hasonlóságot. Ebben az epizódban egy férfi a halott feleségétől levelet kap, és emiatt utazik Silent Hillbe, ahol találkozik egy nővel, aki a feleségének kiköpött mása... A szabadon bejárható hatalmas terület, a járművek használata a mára már megkerülhetetlen klasszikussá avanzsált Grand Theft Auto sorozat játékmenetét idézik.



A SZÜKSÉGES TECHNIKA

A játék gépigényéről egyelőre semmilyen információ nem látott napvilágot, az azonban biztos, hogy az E3-as demó futtatásához az ATI összes megjelenő R520 magra épülő videó kártyáján futott. Összehasonlításképpen nézzük meg egy mai csúcskártya fontosabb specifikációit:

- **16 csővezeték**
- **16 textúrázó egység**
- **400 MHz-es VPU órajel**
- **256 MB GDDR3 memória**
- **980 MHz-es mag órajel**
- **160 millió tranzisztort tartalmaznak 980 MHz-es RAM**
- **13 nanométeres gyártástechnológia**

Majd az ősszel megjelenő kártya várható specifikációit:

- **24 csővezeték**
- **32 textúrázó egység**
- **96 aritmetikai, logikai egység (ALU)**
- **192 árnyalóművelet órajelciklusonként**
- **700 MHz-es mag órajel**
- **134,4 milliárd árnyalóművelet 700 MHz-en**
- **512 MB 256 bites, 1,8 GHz-es GDDR3-memória a kártyákon**
- **Másodpercenként 57,6 GB adat átvitele 1,8 GHz-en**
- **300-350 millió tranzisztor**
- **90 nanométeres gyártástechnológia**

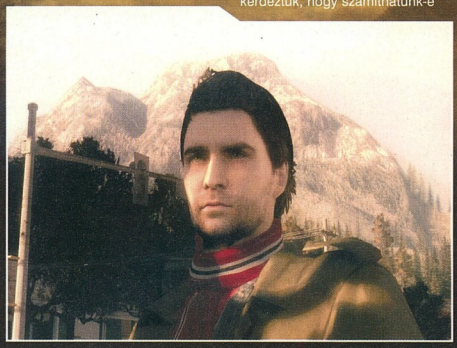
A brutális teljesítmény mellett talán még fontosabb, hogy az új kártya már a Shader 3.0-t is lekezeli.

Az NPC-k, a tágas nyitott terek, a nyomasztó légkör, a szokásosnál is kidolgozottabb történet miatt jóval több lesz a játék, mint egy sima egyjátékos küldetésekből álló lineáris történetvezetésű akcióprogram. Nem csupán a kidolgozottság, de már a játékkörnyezet kialakításának alapkoncepciója is sokban eltér a Max Payne játékokétól. Míg azokban a pályákat egy film forgatásához hasonlóan egy-egy jelenet helyszíneként tervezték meg, addig az Alan Wake-ben egy élő, lélegző világot próbálnak meg létrehozni. Ez természetesen alapvetően megváltoztatja a fejlesztést, hiszen, ha egy élő világot akarnak leképezni, akkor annak szimulációját is le kell programozni. A játékban nagy szerepe lesz a fizikának is természetesen, a srácok a Havok legújabb, 3.0-ás verzióját építik be a programba. A bemutató során a környezet bemutatása után visszaváltottak Alan Wake-hez, bepattantak a dzsipbe, és elhajtottak egy játszótérhez. Az ott található hinta, és egyéb játékok segítségével megmutatták az új engine képességeit. A bemutató egyik leglátványosabb része ezután következett, ekkor mutatták meg a dinamikus napszakváltást. A grafikus motor lenyűgözően jeleníti meg az összes napszakot, képzeljetek el egy fákkal sűrűn borított domboldalt, és azt, hogy az összes fa által vetett árnyék a lemenő nap hatására elkezd megnyúlni. Természetesen az időjárási viszonyok is változnak majd a játék során, képzeljétek el ugyanazt a domboldalt, ahogy köd kezd hömpölyögni a fák között, és a küldetés teljesítéséhez természetesen az erdőben kell körülnéznünk…

Ahogy már említettük, a játék főleg Bright Falls-ban, és a környező területeken játszódik. A küldetések nagyobb részében a város környékén fekvő területen kell barangolnunk. A történet kezdetén lesznek olyan elzárt területek, ahova eleinte nem tudunk eljutni, és amelyek csak egy-egy küldetés teljesítése után nyílnak majd meg. A képzelet és valóság összemosódása további lehetőségeket nyit meg a fejlesztők előtt. Előfordulhat, hogy amikor már azt hisszük, kiismertük az egész várost, az egész környéket, hatalmas meglepetés ér minket. Egyes területek megváltoznak, esetleg új helyszínek jelennek meg. Ilyen lesz például egy rejtélyes kunyhó, ami egyszer csak megjelenik az erdő közepén található tisztás kellős közepén.

A küldetések nem lineárisan követik majd egymást, bár a pontos metódust nem mondták el a fejlesztők, de valószínűleg több szempontból is választási lehetőségek elé állítják a játékosokat. Egyrészt eldönthetjük, hogy melyik feladatot szeretnénk megoldani, másrészt, hogy milyen útonmódon oldjuk meg ezeket a feladatokat. A szkriptelt eseményekkel, az NPC-kel történő találkozásokkal irányítanak majd minket a megkerülhetetlen végkifejlet felé. Több csavart is csempésznek a történetbe, amit valószínűleg nem fognak száz százalékosan lezárni a játék végén. Már most biztos, hogy készül folytatás is.

A bemutató és az azt követő beszélgetés meggyőzött minket, hogy egyrészt a Remedy jól döntött, amikor teljesen új irányban kezdték meg a fejlesztést, másrészt, hogy ennek a fejlesztésnek az eredménye egy zseniális, eredeti, mérföldkőnek számító játék lesz. A kivitelezés, a sztori, a hangulat elsőrangú, és annak ellenére, hogy messziről felsejlik néhány játék hatása, mégis teljesen egyedi program lesz a fejlesztés végeredménye. Búcsúzóul még megkérdeztük, hogy számíthatunk-e olyan játékmenetet érintő újdonságra, mint amilyen a bullet-time volt a Max Payne esetében. Bár nem kaptunk konkrét választ, de a sejtelmes mosolygás többet mondott minden szónál…



Uniq
uniq@pc.games.hu

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Nem ismert.
MIBEN LESZ MÁS: Új játékstílus van születőben, amelynek első, zseniális képviselője az Alan Wake...

DVD: Demo Video Háttér Képmutató Trainer Patch

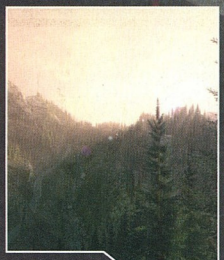
- **Nagybetűs SZTORI**
- **Elsőosztályú kidolgozás**
- **Műfajteremtő**

ALAN WAKE INTERJÚ

A játékkal, és a csapattal kapcsolatos kérdéseinkre Petri Järvilehto és Sam Lake válaszolt. Petri Järvilehto a csapat egyik alapítója, a kezdetektől, 1995-től részt vesz a Remedy fejlesztéseiben. A Max Payne fejlesztésében projekt vezetőként, a második rész fejlesztésénél mint vezető tervező vett részt. Sam Lake 1996-ban csatlakozott a csapathoz, mindkét Max Payne játék sztoriját, és forgatókönyvét ő írta. A Helsinki Egyetemen irodalmat, majd a Finn Színi Akadémián forgatókönyvírást tanult. Emellett főleg arról híres, hogy róla mintázták Max Payne-t az első részben.

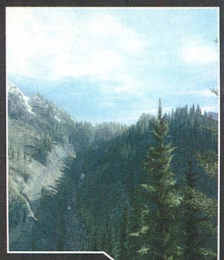
PC.G: *Sok fejlesztőcsapatnál kialakult egyfajta sajátos ünneplési módszer, amit akkor vetnek be, amikor elkészült egy-egy játékuk. Nektek van valami hasonló a tarsolyotokban? Mennyi időt hagytatok pihenésre az utolsó projektetek befejezése után?*

PJ: Nincsen kialakult rítusunk. A Max Payne 1 esetében ez úgy történt, hogy vettünk egy üveg pezsgőt (a legnagyobb méretűt, ami csak kapható), és egy „when it's done" feliratú cetlit ragasztottunk rá. Amikor elkészült a játék aranylemeze, az egész csapat összegyűlt az irodában, és felbontottuk az üveget. Ahogy visszaemlékszem, ez volt életem legfinomabb pezsgője. A Max Payne 2 elkészülte után az egész csapat és a hozzátartozók részvételével csaptunk egy hatalmas vacsorát. A fejlesztés befejezése után mindig kellett egy kis idő, hogy a Max Payne módból vissza tudjunk állni a normális kerékvágásba. A második epizód befejezése után ez bizony hónapokba telt, jó hosszú, semmittevéssel töltött hónapok voltak ezek :).



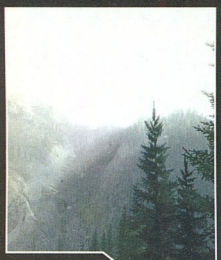
PC.G: *Milyen érzés, hogy a hosszú évekig dédelgetett kreálmányotok, a Max Payne más kezébe került, és nem ti készítitek a következő epizódot?*

PJ: Az igazat megvallva, hosszú-hosszú éveket töltöttünk el az életünkből azzal, hogy Max Payne játékokat készítsünk. Mindenképpen szerettünk volna valami teljesen újba belevágni, és ennek most jött el az ideje.



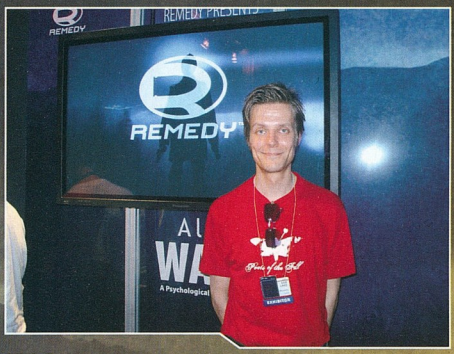
PC.G: *Mennyi idő telt el az utolsó projekt befejezése, és az Alan Wake fejlesztésének megkezdése között?*

SL: Miután elkészültünk a Max Payne 2-vel, és valamennyire sikerült feltöltődnünk, megkezdtük a koncepció tervek elkészítését, és belevágtunk a játék alapjául szolgáló technológia kifejlesztésébe. Valami újat, valami izgalmasat szerettünk volna csinálni, és egyre megszállottabban dolgoztunk, amíg egyszer csak valamelyik rajz láttán kipattant a szikra, és egyik pillanatról a másikra megszületett Alan Wake.



PC.G: *Mennyi ideje dolgoztok a programon? Tudnátok mesélni a fejlesztés eddigi fázisairól?*

PJ: Nagyjából egy éve kezdtük meg a fejlesztést, minden tekintetben a nulláról indultunk. Amint megvolt a játék fő karaktere, nekiláttunk a játék helyszínének kidolgozásához, ezzel egy időben Sam elkezdett a történeten dolgozni. Amint már voltak kézzel fogható ötletek, elkezdtük a játékmenet alakítgatását.



PC.G: *Szokás szerint nagyon találó nevet adtatok a főhősnek. Rögtön elsőre beugrott az Alan Wake név?*

SL: Nem egészen :), nagyjából több száz név merült fel, egészen rövid idő leforgása alatt. Mindenképpen egy beszédes, jól hangzó nevet kellett találnunk, ragaszkodtunk ahhoz, hogy a főhős neve legyen egyben a játék címe is. Ez egyszer már bevált, nem szerettünk volna ezen változtatni.

PC.G: *Ki döntötte el végül, hogy a sok-sok név közül melyiket választok?*

SL: A csapat közös döntése volt, sajnos nincs hivatásos névválasztó emberünk. Ha jól emlékszem, először a Wake családnevet választottuk ki, és aztán ahhoz kerestünk megfelelő keresztnevet.

PC.G: *Kiről mintáztátok az új játékotok főhősét? Esetleg ismét egy csapattagról?*

PJ-SL: :), nem, most nem… Szerveztünk egy meghallgatást, és egy profi színészt választottunk ki a feladatra.

PC.G: *A Max Payne-hez remek modok készültek, az új programotokkal is támogatjátok majd a mod készítő közösséget?*

PJ: Ezen sokat rágódunk, nagyon jó lenne, de mivel számtalan külső cég által fejlesztett komponenst, fejlesztő eszközt használunk, ezért nem valószínű, hogy a moddoláshoz szükséges eszközöket ki tudjuk adni anélkül, hogy megsértenénk valamilyen jogszabályt, vagy éppen az adott céggel kötött szerződést.

PC.G: *A látottak alapján a játékotok gyorsan az általunk legjobban várt játékok listájának élére ugrott. Azt tudjuk, hogy manapság egy ilyen szintű játék fejlesztése akár három-négy évig (vagy még több ld. Duke Nukem Forever, a maga 10 évével) is eltarthat. Ugye nem kell még hosszú éveket várnunk, mire kiadjátok a programot a kezeitek közül?*

PJ: Nem, biztos vagyok benne, hogy jóval hamarabb elkészülünk az Alan Wake-kel, mint az eddig készített játékainkkal.

PC.G: *A bemutatón során nem esett szó a gyűjthető/felhasználható tárgyakról, és a fegyverekről, tudnátok erről mesélni egy kicsit?*

PJ: Sajnos még nem árulhatunk el túl sokat ezekről. Az biztos, hogy a kezelőfelület ugyanannyira logikus, és egyszerű lesz, mint a régebbi játékainkban. Kevés, de egymástól teljesen különböző fegyvert szeretnénk a játékosok kezébe adni, nem szeretnénk rengeteg, de szinte ugyanolyan fegyvereket, eszközöket tervezni. Annyit még elárulhatok, hogy az elemlámpának, mint fényforrásnak nagyon fontos szerepe lesz a játék során, a fegyverek nagy része is ennek megfelelően alakul majd.

PC.G: *Gondolom, kihasználjátok majd a dinamikus hang és zene adta lehetőségeket…*

PJ: Igen, természetesen. A hang nagyon fontos összetevője a játéknak, rengeteg energiát fektetünk a hang és a szimuláció lehető legszorosabb összekapcsolására. A különféle helyszínek nem csak kinézetükben, de a hangzásvilágukban is eltérnek egymástól, és ez a hangzás napszakonként is változni fog. A felhasznált zenéket teljes mértékben a tartalomhoz, az eseményekhez, és a cselekményhez alakítjuk.

SL: A hang és a zene az atmoszféra építés legfontosabb eszközei, és mivel egy thrillert készítünk, ezért ez a mi játékunkra duplán igaz.

PC.G: *Nagyon szépen köszönjük az interjút!*

HA NEM KÖTELEZTED EL MAGAD A PC MELLETT...

...ÉS ELEGED VAN MÁR A HIBAÜZENETEKBŐL...

JÁTÉKOK
[CSAK KONZOLRA]

KÉZI KONZOLOK
[WI-FI KAPCSOLATTAL]

...AKKOR PRÓBÁLD MEG EZEKET LEFAGYASZTANI!

ASZTALI KONZOLOK
[ONLINE JÁTÉKLEHETŐSÉGGEL, EGÉR ÉS BILLENTYŰZET TÁMOGATÁSSAL]

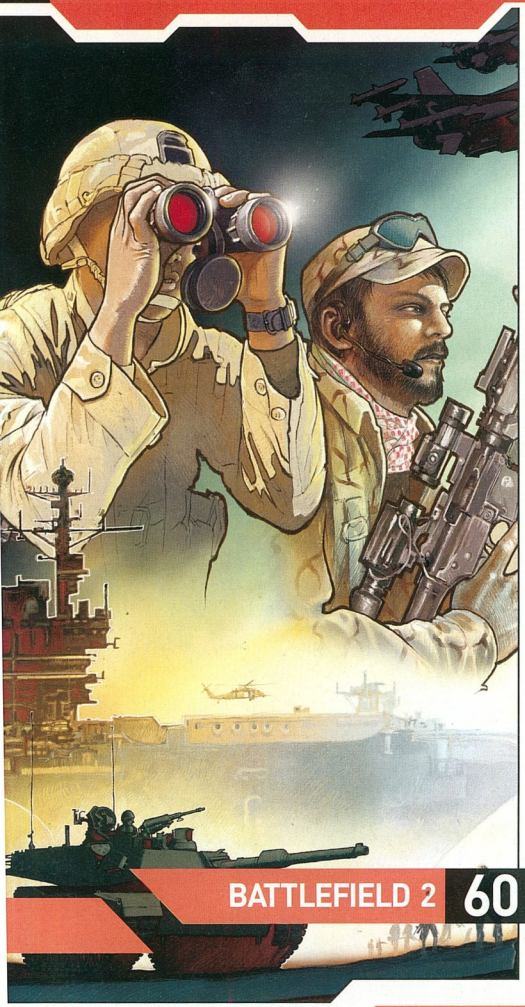
24

Konzol Stúdió

WWW.KONZOLSTUDIO.HU
INFO@KONZOLSTUDIO.HU

1092 BUDAPEST, KINIZSI U. 21-25
TEL/FAX: 06-1-216-6626
MOBIL: 06-20/9-888-337

NYITVA TARTÁS: H-P: 10-18; SZO: 9-13



BATTLEFIELD 2 60

LEÍRÁSOK

55 PARIAH - 76%

A Digital Extremes név bizonyára sok embernek cseng ismerősen - ők azok, akik koprodukcióban fejlesztettek megannyi Unreal játékot az Epic Games-el. Minthogy az emlegetett sorozatnak majdnem minden évben kijön egy új része, ezért a fiúk úgy gondolták, előrukkolnak valami teljesen mással: így született meg a Pariah.

58 BOILING POINT - 86%

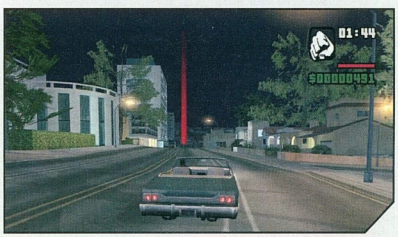
Egy újabb FPS, melynek készítői olyan hangzatos mondatokkal árasztottak el minket, mint: egy új kategória első prófétája, maximális realitás és teljesen szabadon bejárható gigantikus terep, nincsenek előregenerált események, így minden újrajátszásnál mindig új kihívást biztosít. Ezen kijelentések fényében vizsgáljuk meg a játékot.

60 BATTLEFIELD 2 - 96%

Mikor megtudtam, hogy másnap megkapom a Battlefield 2-t, fogtam magam, adtam taurenemnek egy kis zsebpénzt, és beküldtem a fővárosba mulatni, majd elhagyva a World of Warcraft világát nekiláttam újrakalibrálni a joystickot és ujjaimat, mert ez a játék büntet. A Digital Illusions csapata megint hatalmasat alkotott, és nem hinném, hogy bármely más hasonló rendszert használó online FPS le tudná pipálni. A rakatnyi új fegyver, és több mint 30 jármű magáért beszél, a maximum 64 férőhelyes pályák pedig olyan lehetőségeket rejtenek, melyeket a legmegszállottabbak is csak remélni mertek. Mit mondjak még? Kalasnyikov, Míg-29, M1A4, hőkövetős rakéta.

62 GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS - 98%

Félelmetes nagyságú-, és mélységű játék; a Rockstar fejlesztőitől megszokhattuk már a kreatív és alapos munkát, de erre azért nem számítottunk. A végtelen szabadságfok új értelmet nyer, sőt maga a végtelen is. A PC-verzió szebb és látványosabb, az akció pergő, Kalifornia hatalmas, csakúgy, mint örömünk. Végre valami, végre valaki...



AKCIÓ KRONOLÓGIA

A JÖVŐ - ELŐREJELZÉS

- Hellforces
- Fantastic Four
- Neuro
- Bet on Soldier
- RE.A.R.
- Starship Troopers 2005/09
- Evil Dead Regeneration
- Crime Life: Gang Wars 2005/10
- Stargate SG-1: The Alliance 2005/09
- TimeShift 2005/10

A JELEN - MEGJELENÉSEK

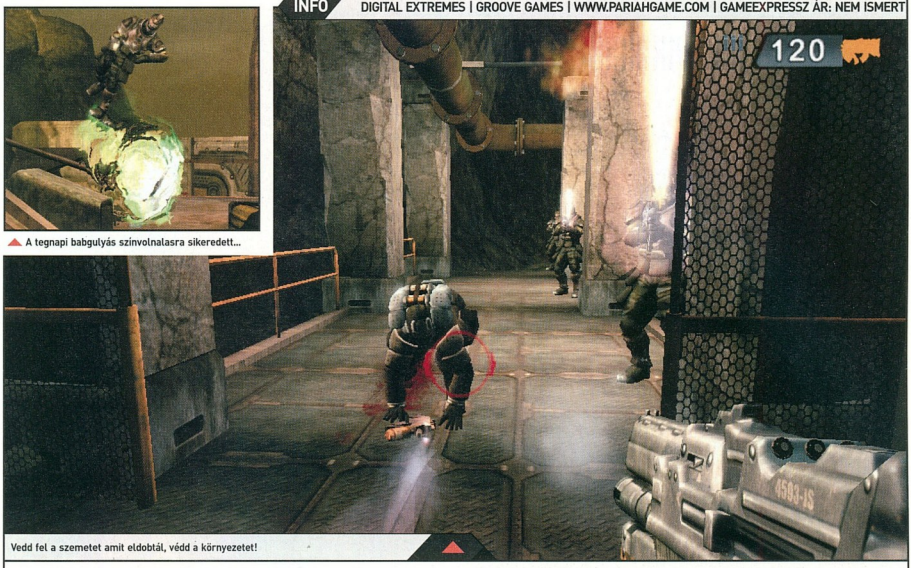
- Pariah 2005/05 Hip Interactive
- LEGO Star Wars 2005/05 Eidos Interactive
- Boiling Point: Road to Hell 2005/05 Whiptail Interactive
- Psychotoxic 2005/06 Midway
- Grand Theft Auto: San Andreas 2005/06 Take 2
- Battlefield 2 2005/06 Electronic Arts
- Area 51 2005/06 Vivendi
- BloodRayne 2 2005/06 Majesco
- Madagascar 2005/06 Activision
- Conspiracy: WoMD 2006/06 Oxygen Interactive

A MÚLT - TOPLISTA

1. Half-Life 2 — Vivendi
2. Half-Life — Sierra
3. Far Cry — Ubisoft
4. Grand Theft Auto: San Andreas — Take2
5. Chronicles of Riddick — Vivendi
6. Grand Theft Auto: Vice City — Take2
7. Prince of Persia: Sands of Time — Ubisoft
8. Call of Duty — Activision
9. Max Payne 2 — Take2
10. Mafia — Take2

INFO DIGITAL EXTREMES | GROOVE GAMES | WWW.PARIAHGAME.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT

A tegnapi babgulyás színvonalasra sikeredett...



Vedd fel a szemetet amit eldobtál, védd a környezetet!

PARIAH

Pariah-t ritkítja, de nem játszhatóságban

Bevezetőféleség...
A mostanában tartó második világháborús FPS-inváziótól már gondolom, mindenki kellő mértékű csömört kapott, és így valószínűleg örömmel veszi tudomásul, hogy Digital Extremes-ék végre hajlandóak voltak kiadni legújabb sci-fi játékukat (nem, ezúttal nem az UT2028-ra gondolunk). A játékot meglehetősen nagy hisztéria lengte körül, minden újság „csak nálunk látható, exkluzív" cikkekben foglalkozott vele, ami már akár előre szavatolhatta volna annak minőségét, ám mégsem így történt. Hogy miért is, az majd később derül ki, most vessünk egy-két pillantást a sztorira.

A lezuhant űrhajó, a titokzatos vírus és a szép nő...
A fejlesztők nem aprózták el, és biztosra mentek: felbéreltek egy hollywoodi írópárost, hogy ugyan, ötöljék már ki helyettük zseniális játékuk kerettörténetét - név szerint Drew Fellmanról és Mark Pressmanról van szó. Nem is voltak restek, kanyarítottak olyan csavaros (?) történetet, hogy hajjaj. Emitt figyel: 2520-ban járunk,

Most megmutatom, hogy tudok mellé lőni!

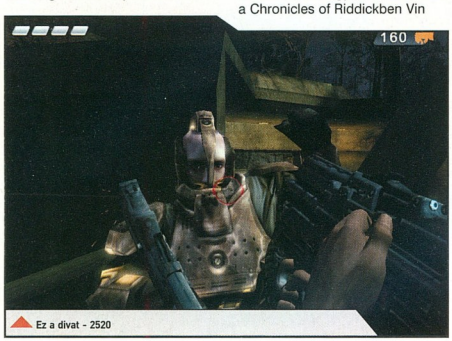
Aki bújt, aki nem, tövök!

a világ csúnya, mocskos, és még annál is rosszabb, mint amit Asimov elénk tudott festeni; a Föld itt szintén egy börtönbolygó, a genetikai hulladékokat, emberi mivoltukból kiforduli egyedeket deportálják ide - jól ellesznek a helyi köztörvényeseknek fenntartott kis vendéglátó egységekben. A szürke egyhangúságba szó szerint szinte berobbanunk - Jack Mason ügyeletes körzeti orvos szerepében. Űrhajónkat támadás éri, lezuhanunk, majd szomorúan konstatáljuk, hogy a hajón utazók közül senki nem élte túl a katasztrófát. Már éppen az öngyilkosság gondolatát latolgatjuk, hiszen karrierünket már úgysem tudjuk jobban elrontani, mikor felfedezzük, hogy egy túlélő mégiscsak maradt: Karina. Eme egzotikus szépség társaságának sem örvendhetünk túlzottan sokáig, mivel egy figura egy shotgunnal méretes foltot applikál a leányzó mellkasára... aki azonban mindezt túléli! Hoppá! Mivel a hölgy egy bizonyos topszikret vírussal van megfertőzve, meg ne-

künk is ki kellene valahogy másznunk ebből a slamasztikából, nem nagyon marad más választásunk, mint együttműködni vele, már csak azért is, mert mi is kapunk egy adagot ebből a kórból. Ez örvendetes, ám a csaj vajmi kevés hajlandóságot mutat az együttműködésre - ebből még rengeteg fejfájásunk lesz. Hiába, ezek a nők…

Állítgatási lehetőségek…

A menü meglehetősen szép és letisztult, a háttérben sejtelmesen csordogálnak a vérplazmák - kellemes. Kalibrálási lehetőségeink meglehetősen szegényesek, a grafikai beállítások kifejezetten sóványa, így a gyengébb gépek igencsak meg fognak izzadni. Állíthatunk profilt - ez, megjegyzem, meglehetősen hasznos, már csak azért is, mert a játék automatán ment. Fura módon, már alapból a menüben be tudunk vinni csalókódokat, ami azonban ennél is jobb: van pályaszerkesztő. Ez rendkívül jól kidolgozott része a játéknak, nem kell játékdizájneri címekre törnünk ahhoz, hogy pár perc alatt összehozzunk egy frankó kis pályát. Mivel a multiplayer részt külön tárgyaljuk, annak sajátos mivoltából fakadóan, ezért most tenyereljünk rá a single playerre, majd vegyük fel legszigorúbb pókerarcunkat, aztán hajrá!



Maga a játék…

Miután feltápászkodtunk, majd gyalogoltunk néhány métert, már el is sajátítottuk a játék legalapvetőbb mozdulatait, hála a gépnek. Ha körbenézünk, nem sok mindent látunk a képen: bal felül az életünket, ami úgy „működik" mint a Chronicles of Riddickben Vin barátunké: folyamatosan töltődik, de mindig csak egy kockányit. Ha egy kocka „kimerült", akkor azon már csak az életerő-pumpáló bizgentyűvel segíthetünk, melyre mostanára már remélhetőleg rákakadtunk. Ebben négy cella van, és természetesen ezek is tölthetőek - mégpedig az ellenfelektől zsákmányolt gyógyszerekkel. Ez minden tekintetben úgy működik, mint egy fegyver - később meglátjátok, miért is mondom ezt. Ha már a fegyvereknél tartunk: oldalt olvashattok róluk, most csak nagy általánosságban említeném meg őket. Használhatatlanok! Nem szeretnék megbántani senkit, de ezt azért nem kellett volna. Az rendben van, hogy szinte állandóan az alapfegyvernek számító bulldogot vagyunk kénytelenek igénybe venni, mert ehhez van a legtöbb töltény, és ezzel még esetleg hathatósan is lehet likvidálni az ellent - de hogy ennek miért egyenes következménye, hogy a többi fegyvert nélkülözni akarjuk? Ott van mindjárt a shotgun, mely, mint azt már ősidők óta tudjuk, közelre hatásos. Na de milyen közelre? Néha fél méterről is jó párat bele kell durrantanunk az egyszerű katonákba… A gránátvető szintén nem nagy eresztés, használhatósága egyes tulajdonságai miatt erősen korlátozott. Vannak még a „nagyágyúk": egy rakétavető, amely olyan lassan töltődik újra, ami egy ilyen pörgős játéknál aligha megengedhető, valamint az ionágyú, amelyet meg olyan sokáig kell gerjeszteni, ha valami eredményt is ki akarunk belőle csikarni, hogy kb. le is ragaszthatnánk az egér bal gombját, és kimehetnénk addig egy korsó sörre. Hogyha túltettük magunkat ezen a kezdő sokkon, örömmel üdvözölhetjük a Pariah-ban debütáló innovációt: nevezetesen, hogy a fegyverek fejleszthetőek! Igen, igen! Ez remek ötlet, nem is értem, miért nem alkalmazták eleddig sűrűbben. Arról van itt szó, hogy minden egyes gyilokszerszám (valamint az élettöltő kütyü is) három fokozatban képes megújulni. Ez többféle lehetőséget takar, esetenként változó - például a bulldognál először megszaporázhatjuk a tűzgyorsaságot, majd pedig a tűzerőre dobhatunk rá még egy pár lapáttal. Amivel pedig mindezt elő tudjuk idézni, az a WEC (Weapon Energy Core - Fegyver Energia Mag). Ezeket elszórva találjuk a pályákon, és egyből használatba is tudjuk venni a kördiagramon (X gomb). Talán érdemes először a gyógyító kütyüre pazarolni ezeket, hiszen így maximális életerőnk rohamosan fog nőni. Persze ez nem kötelező, hiszen ez az újítás azért van benne a játékban, hogy mindenki saját szája íze szerint alakíthassa stratégiáját (már amennyiben egy ilyen játéknál beszélhetünk erről) - ha valaki rambót akar játszani, csutkára tuningolja az alap géppityut, aztán megy, ugrál, mint a gyengeörült, és nem kímél senkit. A taktikusabbak persze a mesterlövész puskára fogják áldozni a pontokat - aminek sajna nem sok értelme van, hiszen ez nem a Far Cry-féle lapulós-sunyinyogós játék. Ha már megemlítettük a Far Cryt, szabadjon megjegyezni még egy hasonlóságot. Itt sincs quick save, a gép maga menti le egyes pontokon az állást, ami jó is lehetne, hiszen sokkal adrenalindúsabb az a küzdelem, amikor tudja az ember fia, hogy meg kell nyernie, különben töltheti vissza a 20 perccel azelőtti állását. A fent említett etalonnál ez remekül működött, ám ez itt nem állja meg a helyét, véleményem szerint túl ritkán ment a gép, amivel széttördeli a játékot. A másik hasonlóság (hopp, ez már kettő, na sebaj), hogy itt is rengeteg (mint egy 80%-a a barátunké: folyamatosan töltődik, de mindig csak egy kockányit. Ha egy kocka „kimerült", akkor azon már csak az életerő-pumpáló bizgentyűvel segíthetünk, melyre mostanára már remélhetőleg rákakadtunk. Ebben négy cella van, és természetesen ezek is tölthetőek - mégpedig az ellenfelektől zsákmányolt gyógyszerekkel. Ez minden tekintetben úgy működik, mint egy fegyver - később meglátjátok, miért is mondom ezt. Ha már a fegyvereknél tartunk: oldalt olvashattok róluk, most csak nagy általánosságban említeném meg

FEGYVEREK

	Leírás	I. fokozat	II. fokozat	III. Fokozat
Bulldog	Alapfegyverünk nem rossz, igen használható, amolyan univerzális cucc, ami minden helyzet kezelésére alkalmas	**Fire Accelerator** - hatására megnövekszik a fegyver tűzgyorsasága	**Recoil Stabilizer** - Pontosabban lehet vele célozni, nem „remeg" annyira a kezünkben	**Armor Pearcing** - páncéltörő golyóbisokat kap, ergo nagyobbat sebez
Frag Rifle	A már jól ismert shotgun jövőbeli megfelelője. Közelre ajánlott, bár hatásfoka megkérdőjelezhető	**Servo Reloader** - gyorsabban tölthetjük újra a fegyvert	**Magneto Concentrator** - Erősebbet sebez	**Titanium Concentrator** - még erősebbet sebez
Grenade Launcher	A jó öreg gránátvető, melynek alap fokozaton nem sok haszna van, ám tápolva igencsak jó fegyver válik belőle	**Remote Detonator** - kapunk hozzá egy távirányítót, melyel tetszőleges időpontban robbanthatunk	**Fragment Attractor** - Repeszgránátot fog lődözni a cucc, minek hatására jobban sebződnek az ellenfelek	**Target Leech** - némiképp követni fogja az ellenfelet
Plasma Gun	Amolyan Rail Gun féleség, csak nagyobb tűzgyorsasággal. Sajna nem olyan erős, mint a nagy elől, és nem is túl tápos	**Arc Sphere**	**Defense Sphere**	**Explosive Sphere**
Sniper Rifle	Remek kis messzehordó puska, mely a távoli áldozatok nagy ellensége. Sajna a játékban nem sok helyen tudjuk jól alkalmazni	**Enhanced Vision** - Éjjellátóval szerelik fel nekünk, valamint a termikus hőforrásokat is kijelzi	**Expanded Clip** - Több lőszert tudunk egyszerre a fegyverben tárolni	**Armor Pearcing** - szintén páncéltörő golyókat kap, csakúgy mint a Bulldog
Titan's Fist	Egy nagydarab ionágyú, mely rendkívül látványos, ám annak ellenére, hogy gerjeszthető, nem túl hasznos	Nem fejleszthető	Nem fejleszthető	Nem fejleszthető
Healing Tool	A kis gyógyító kütyü, melynek egészségünket köszönhetjük. Rendkívül jó barát, ne hanyagoljuk!	**Quick injection** - Gyorsabban gyógyít minket	**Health Booster** - Kapunk egy kockát az életünkhöz	**Adrenal Increase** - Kapunk mégegy kockát az életünkhöz

cuccnak) a szabad tér. Természetesen megfordulunk időnként katakombákban, vagy kisebb épületekben, de nem ez a jellemző. És még milyen jó, hogy nem ez a jellemző! A külső terek modellezése gyönyörű, hatalmas hegyek, csodálatos tornyok, városok, bányák, sivatagok - minden van, ami szem szájnak ingere. Egyszerűen alig lehet velük betelni, el kell ismerni, a grafikusok kitettek magukért (mondjuk igencsak meglepő, hogy pl.: a barlangban miért nincsenek árnyékok... no, de ne keressünk a kákán is csomót)! Mindenhol finom anti-aliasing, és bump mapping - egyszerűen remek! Egyedül a fegyverek kinézete nem nyerte el tetszésemet, de ez, mint tudjuk teljesen szubjektív dolog. Szintén újdonság számba megy - már amennyire - a járművek használata. A fejlesztők rendkívül büszkék rá, hogy több tucat tesztelőt foglalkoztattak annak érdekében, hogy ezt a részt minél tökéletesebbre csiszolják - jelentem: több száz tesztelőt kellett volna! Annyira vérszegény és ötlettelen a vezetés, hogy az valami felháborító, kezdve az irányítással: a billentyűzettel gyorsítunk és fékezünk, de az egérrel (??) kormányzunk. Na persze... Ja, és természetesen még mellette nekünk kellene kezelni a géppuskát, és a rakétavetőt is. Aha. És mindezt olyan körülmények között, hogy a maradék hajam is égnek állt: összevissza dobálja a terep a gépet, képtelenség egyenesben tartani.

Ez a Ferencváros, hogy minden ilyen zöld...?

Mutáns zseléscukor robbanásnak álcázva.

Honnan került ide ez a sok denevér?

Pedig a remek HAVOK fizikai engine-t használja a progi, melyet szinte már művészet volt így elrontani. Nemkülönben így van ez az ugrálásnál: hősünk irreálisan nagyot pattan, minek következtében nem egyszer sikerült túlméreteznem egy-egy szökkenést, valamint közelebbről megtekintenem egy mélyebb kanyon fenekét. A MI a következő téma: állítólag a nehézség növelésével egyenes arányosságban áll ez is. Nos, jómagamnak nem sikerült ezt felfedeznem: igaz, hogy néha fedezékből tüzelnek ránk, de többnyire igencsak scriptelt a mozgásuk, valamint teljesen egysíkúan gondolkodnak - egy adott helyzetben nem tudnak mit kezdeni magukkal, és vagy elrohannak, vagy puffogtatnak össze-vissza. Hasonlóan működnek, mikor járműben ülnek - mintha valami nyomkövető lenne rajtunk, állandóan el akarnak taposni - de semmi taktika, hogy esetleg távolabbról kilőni minket, vagy ... Ettől nem kell félnünk. Szóval lenne mit csiszolni még rajta.

Multi-móka...

Minthogy a kurrens Unreal motort használja a játék, természetesen rengeteg hasonlóságot fogunk majd felfedezni a két játék között. Lényegi különbség a fejleszthető fegyverekből adódik, valamint abból, hogy ha valaki olyat lövünk le, akinek több frag-je volt, mint nekünk, akkor kapunk egy WEC-et. Ebből kifolyólag meglehetősen kiegyensúlyozott küzdelmeket játszhatunk, egyidejűleg 32 ember szereplésével. A móduszokat tekintve nem sok újdonságra lelünk majd: Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag, stb. Fontos megemlíteni, hogy a menet elején választanunk kell egy kasztot, amely alapján végig küzdeni fogunk; ez azt jelenti, hogy csak bizonyos fegyvertípusok állnak majd rendelkezésünkre. Mikor az UT nem került be a WCG-be (World Cyber Games), úgy vélték DE-ék, hogy majd a Pariah-val megmutatják, bár én ebben kételkedem, de persze ne nekem legyen igazam. Mindenesetre az én véleményemet támasztja alá az a tény, hogy még mindig nem játszák túl sokan online az anyagot, pedig ekkorra már egy nívósabb játék meg szokta hódítani a netes játékosok szívét.

Értékelősdi...

Amekkora felhajtást csináltak az anyag körül, olyan gyorsan el is ült. A bummból csak pukk lett... Meglehet, a gyönyörű, plasztikus, szinte folyékony grafika megdobja a cucc minőségét, ám a hangok már korántsem ilyen jók - azokat a nyöszörgéseket, melyeket a fegyverek hallatnak, még az Amigám is remekül tudja produkálni, pedig ő már nem mai gyerek. Az ellenfelek beszólásai harmatgyengék, unalmasak és ismétlődőek, viszont - szerencsére - a zenéről ez nem mondható el! Remek, atmoszférikus, környezethez illő muzsikák csendülnek fel, melyek igen jól aláfestik az akciót - ebben nincs is hiba. Amiben van, az a játékmenet - ha a készítők el tudták volna dönteni, hogy ők most egy taktikai FPS-t akarnak, osonással, járművekkel, meg mesterlövészpuskával, vagy pedig egy vérbeli akció FPS-t, mindenfajta gondolkodástól mentes puszta gyilkolással, nos nem is lenne nagy baj. Ám nem ez történt. A kettőt megpróbálták keresztezni, amiből egy igen esetlen korcs született. Igazából nem rossz az anyag, de távol van attól, amilyen mércét anno felállított magának - mégpedig direkte. Sajna nem tudta átvinni ezt a lécet, nagyon nagy kár érte, remek darab lehetett volna!

Callisto
callisto@pc.games.hu

MINIMUM CONFIG: 1,4 Ghz-es processzor, 256 MB RAM, 64 MB videokártya, DirectX 9.0c, 2,4 GB HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Egy Unreal sorozat után, csak ennyire tellett, fiúk?

DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató; Trainer

LAN/INTERNET | DOOM 3 - **96%** UNREAL TOURNAMENT 2004 - **92%**

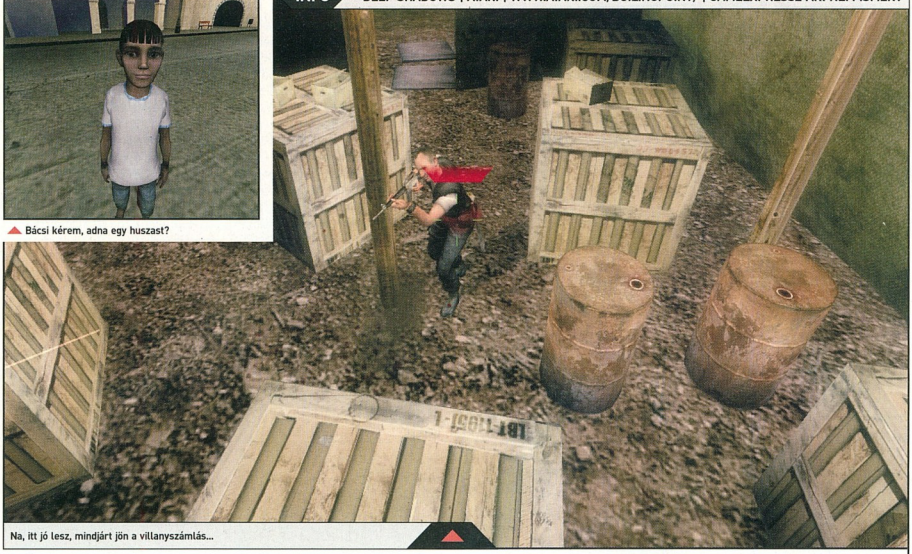
NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **18** ÓRA

- + Nagy nyílt terek
- + Szép robbanások
- − Bugyuta MI
- − Irányíthatatlan járművek
- − Mentés

MULTIPLAYER **80%**

76%

Bácsi kérem, adna egy huszast?



Na, itt jó lesz, mindjárt jön a villanyszámlás...

INFO DEEP SHADOWS | ATARI | WWW.ATARI.COM/BOILINGPOINT/ | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT

BOILING POINT

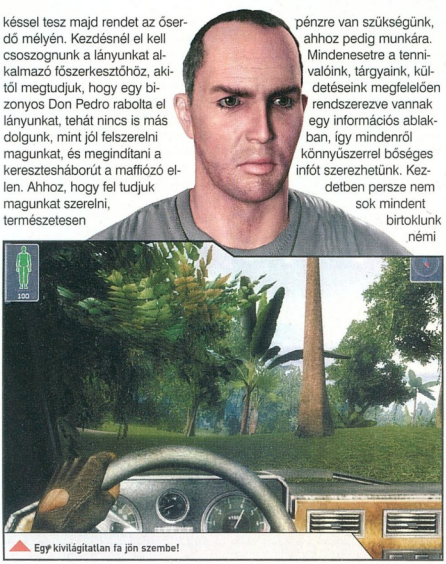
Forr a levegő az dzsungel mélyén

Párizs, a hajam tökéletes, Dél-Amerika a hajam hullik...

Azt hiszem, nem túlzás azt állítani, hogy egy 2005-ös játéktól elvárható, hogy rendelkezzen egy épkézláb kerettörténettel. Rendben, hogy szinte minden jó ötletet elpuffogtattak már eddig, de hogy ennyire sablonos sztorival hogy lehet előállni manapság, azt nem teljesen értem. Na jó, nem méltatom tovább, inkább nézzük meg miről is van szó. Egy Saul Myers nevű exkatonát alakítjuk, aki mellesleg bátran jelentkezhetne a „minden idők legrondább akcióhősei"-nek panoptikumába. Kicsiny lányunktól - aki újságíróként dolgozik Dél-Amerikában, és szintén kozmetikai kihívásokkal küszködik az arca - ködös telefonhívás érkezik, ám mi épp nem vagyunk a készülék közelében, ezért már csak egy bizonyos Pierre-től tudjuk meg, hogy lányunkat elraboltak. Te jó ég, micsoda fordulat! Azonnal összeráncoljuk a kis házi kelléktárunkat, és már indulunk is Puerto Sombrába, némi mentőakciót és kivizsgálást lefolytatni.

Valami Dél-Amerika...

Mint már említettük, Saul barátunk szerepébe csöppenünk, aki bozótkéssel tesz majd rendet az őserdő mélyén. Kezdésnél el kell csoszogunk a lányunkat alkalmazó főszerkesztőhöz, akitől megtudjuk, hogy egy bizonyos Don Pedro rabolta el lányunkat, tehát nincs is más dolgunk, mint jól felszerelni magunkat, és megindítani a keresztesháborút a maffiózó ellen. Ahhoz, hogy fel tudjuk magunkat szerelni, természetesen pénzre van szükségünk, ahhoz pedig munkára. Mindenesetre a tennivalóink, tárgyaink, küldetéseink megfelelően rendszerezve vannak egy információs ablakban, így mindenről könnyűszerrel bőséges infót szerezhetünk. Kezdetben persze nem sok mindent birtoklunk némi pénzen, egy fényképezőn és egy pisztolyon kívül, ám nemsokára hozzájutunk lányunk szakadt kocsijához, mellyel az utazásra szánt időt csökkenthetjük. Tehát a feladat adott, a hozzá vezető utat mi választjuk meg. Beállhatunk zsoldosnak különböző rosszarcú egyénekhez, és feketemunkával kereshetjük meg a betevőre valót, vagy szimplán csak kincsek után kutatva teszünk szert haszonra, esetleg a szociális háló körében ügyesen zsonglőrködve használhatjuk ki a számunkra kedvező eseményeket. Lehetőségekben nincs hiány, mint ahogy eszközökben sem: vehetünk kocsikat, fegyvereket, gyógyíttathatjuk magunkat kórházban, alhatunk motelben - mindig szem előtt tartva aktuális egészségi állapotunkat. Természetesen figyelnünk kell a kifáradásra, meg hogy tele legyen a pocink, az időjárásra, a napszakokra, mindenre. Sokrétű és komplex a program, szavunk nem lehet a változatosságra, első látásra igazi csemegének ígérkezik.



Egy kivilágítatlan fa jön szembe!

GTA az erdő mélyén...

Mivel a játék elég komplex, ezért teljes útmutatással szinte lehetetlenség szolgálni, ám nézzük, hátha elő tu-

FEGYVEREK

Egy fegyvert minél többször használunk, annál hatékonyabban fogunk vele bánni: jobban célzunk, messzebbre lövünk, stb. Gyilkoló eszközeink fejleszthetőek, eszerint lehet egyre nagyobb tárjuk, egyre rövidebb újratöltési idejük, különböző robbanó és csendes töltényük, stb.

Crossbow: A klasszikus íjpuska. Iszonyatosan pontos, ám az újratöltése meglehetősen sok időt vesz igénybe. Sam Fisherek, valamint Robin Hoodok ideális fegyvere.

Desert Eagle: 44-es Magnum tölténnyel üzemelő kis csoda. Erős, hatékony, és persze hangos. Ideális középtávra, ráadásul egyszerre kettőt is forgathatunk belőle.

Colt Anaconda: Egy újabb klasszikus. Igaz csak hat töltény fér egyszerre bele, ám egy képes leteríteni akár egy megvadult bikát is.

PSS: KGB-s barátaink marokfegyvere, mely ideális a csendesebb akciókhoz, tekintve, hogy kicsi, könnyű és csendes.

UZI: Egy kedves kézifegyver, sokak kedvence. Irgalmatlan tüzelési gyorsasága remek közelharci fegyverré avatja, kisebb szobák, terek megtisztítására ideális fegyver. Egyszerre kettőt is használhatunk belőle.

Remington: Egy shotgun, mely közelről olyan halálos, mint a vipera marása. Mivel területre ható fegyver, a szűkebb folyosókon nincsen párja!

AK-47: A hírhedt Kalasnyikov. A gerillák kedvenc fegyvere, nem is csoda, hiszen megbízható, erős, még ha kissé pontatlan is. Igazi keményvonalas fegyver.

Imbel: Egy brazil puska, a drogbárók előszeretettel fegyverzik fel ezzel a típussal a zsoldosaikat. Megbízható és elég pontos is, így nem rossz választás.

M16A1: Az amerikai standard fegyver. Ha az Imbel nem rossz választás, akkor ez tökéletes: pontos, gyors, erős. Páratlanul jó fegyver. A hatóságoktól könnyen „beszerezhető".

Steier AUG: Távcsővel felszerelt géppuska, amelyet már a Counter-Strike óta ismerhetünk. Iszonyatosan zabálja a lőszert, ezért csak rövid sorozatokkal operáljunk!

RPG-18: Egy eszményi gránátvető. Gyorsan utántölthető, kényelmesen kezelhető, nagyobb járművek és kisebb építmények halálos ellenfele.

IGLA: Légelhárító eszköz. Igaz, hogy nagyon nehéz, ám az üldöző helikoptereket csak ezzel tudjuk hatékonyan kezelésbe venni.

M79: Gránátvető, mely késleltetett robbanással működik, így nehezen elérhető helyekre is bejuttatható, egy kis jó hangulat teremtéséhez.

dunk rántani néhány hasznos tanácsot. A legfontosabb, hogy tartsuk mindig szem előtt a következőket: egészségi állapot, fegyver, jármű. Ha ez mind elfogadható szinten van, nagy baj nem lehet. Állapotunkat a helyi kórházban kúrálhatjuk a megfelelő kondícióba, esetleges alternatívaként megemlíthetjük a kis ampullákat, mellyel növelhetjük ellenálló képességünket pár százalékkal. Természetesen erre csak akkor van szükség, ha nagy mellénnyel rontunk az ellenfélnek - az óvatos játékos inkább taktikázni próbál, csökkentve ezáltal a sebesülés rizikófaktorát. Fontos a pihenés - ezt a motelban tehetjük meg - hiszen Saul sem inszomniás, és néha szeret aludni. Ha esetleg jobblétre szenderülnénk, szintén a kórházban ébredünk majd, egy kissé könnyebb zsebbel, de legalább teljesen egészségesen. Fegyvereket többféleképpen is be lehet szerezni: vagy megvesszük (jó borsos áron), vagy egyszerűen összegyűjtjük a csatamezőről őket - értelemszerűen utóbbi javallott. Nem érdemes azonban túl sokat magunknál tartani, egyrészt mert nehezek, másrészt meg jobban megéri egy nekünk szimpatikusat minél többet forgatni: így jártasságunk az adott eszköz használatában ugrásszerűen megnő - egyenes arányosságban gyilkolási hatékonyságunkkal. Ami a járműveket illeti: érdemes nagy becsben tartani, mert nagyon drágán lehet megjavíttatni őket, másrészt pedig mert a nem kevés utazást fogják jelentősen megkönnyíteni. Tankolni, javíttatni, kereket cserélni mind a benzinkúton lehet. Hogy hol találunk benzinkutat? Egyszerűen csak kérdezősködjünk a városban, és a járókelők szívesen tájékoztatnak minket - ekkor a teljesítendő küldetések között megjelenik, így már a radaron is látszani fog, ha kijelöljük. A járművekre képesített kell szerezni, legelőször például a Fidel Castróra erősen hajazó Augusto baráttunk fog minket bevezetni a motorcsónak-vezetés csínjaiba. Ahogy haladunk a történettel, egyre több személyt ismerünk majd meg, és bizony nem könnyű fejben tartani, hogy kivel, hol találkoztunk. Erre szolgál a már említett radar+térkép kombináció. Remekül kiegészítik egymást, használjuk bátran! Ez természetesen vonatkozik minden egyébre is: küldetések célpontjaira, motel, kocsma, stb. Az egyik legfontosabb tényező a játékban, hogy kinek a pártján állunk. Minthogy hét különböző réteg található a játékban, egyáltalán nem könnyű mindenkivel a lehető legjobb viszonyban lenni, így az egyes nációkkal való alkalomszerű összekülönbözés mintegy törvényszerű - jól válogassuk meg, hogy kinek állunk a szolgálatába, és persze ne feledjük a bölcs mondást: ki mint veti ágyát... Legvégül pedig egy jó tanács: mentsünk gyakran, hiszen pillanatok alatt bekövetkezhetnek véletlen balesetek (elsüllyed a kocsink, észrevesznek minket, stb...) melyeket így viszonylag hatékonyan lehet megelőzni.

Nem halad ez az építkezés, hol vannak a munkások?

Értékelősdi, egyebek...

Nézzük Grafika Urat: szép, szép - bump mapping, anti-aliasing orrbaszájba, de valahogy olyan fakó és mesterkélt, hogy egy kissé bakelit utóízt ad a szép kompozicióknak. A város úgy van megrajzolva, mintha a kedves építőmérnököket a korai szocializmusból kölcsönözték volna, ahol nem ismerték a körzőt. Sablonos. Mivel kalandjaink legnagyobb része az ide-oda való utazgatásból áll, ezért leginkább csak az erdőt látjuk majd - ami nem rossza, ám azért jóból is megárt a sok. A karakterek kidolgozása is elég művi, a grafikusokat nem fizették túl, az tuti - na jó, a textúrázók nem végeztek rossz munkát. Hangok terén csak szörnyülködni lehet, amilyen zörejeket a fegyverek alá tettek, az véleményem szerint kissé erős. Mintha egy repedtfazékon Luke Skywalker húzogatná a robotkezét. Ennél már csak az autók hangja kiábrándítóbb, mazochista lelkűletűek nyugodtan rakják 10-es fokozatra az erősítőt mindenben vezetnek, élmény lesz... Viszont a dzsungel hangulatos, szép neszek, zörejek vannak - a párbeszédek is szinte mind szinkronizálva vannak, tehát ez a rész egy közepest érdemel. Játékélmény: annyira jó lehetne ez a játék, ha nem lenne tele ostoba bugokkal! Mindenütt elakadunk, nekimegyünk valaminek, az emberek teljesen idiótán reagálnak, a kocsik használhatatlanok, a katonák reakciói tökéletesen irreálisak. Ezek mind csak apró hibák, de egy olyan egészet alkotnak, melyet nem lehet szó nélkül hagyni. Mindez még nem is lenne baj, mert így is nagyon jó a játék, de van még valami: a gépigény. Ha valamelyik felmenőági rokonunk nem NASA részvényes, nos, ne nagyon reménykedjünk. A vicc az az egészben, hogy nem a grafika az, ami feltolja a vasigényt, hanem a kódolás. Olyan, mintha az egész szigetcsoportot egyszerre akarná mozgatni a motor. Teljes grafikán is ugyanúgy akad, mintha levesszük minimumra. Ennek ellenére ez egy jó játék, ha megvan hozzá a megfelelő gép - reménykedjünk, hogy nemsokára kijön egy patch, amely minden hibát orvosol, és akkor már tényleg érdemes lesz megvenni.

Callisto
callisto@pc.games.hu

BOILING POINT: ROAD TO HELL
NYEREMÉNYJÁTÉK

A SevenM Kft. három darab eredeti Boiling Point: Road to Hell játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

Hogy hívják a játék főhősét?

Hol játszódik a játék története?

Mi a neve a főhős lányát elrabló gazfickónak?

A megfejtéseket a 130. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt július 5-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Boiling Point: Road to Hell játék
1325. Bp. Pf.:315

MINIMUM CONFIG: 2 GHz-es processzor, 512 Mb RAM, 128 Mb videókártya, 4 Gb HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért nem csiszolgatták még egy fél évet ezt a játékot?

DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | FAR CRY - 96% | PROJECT SNOWBLIND - 84%

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **20** ÓRA

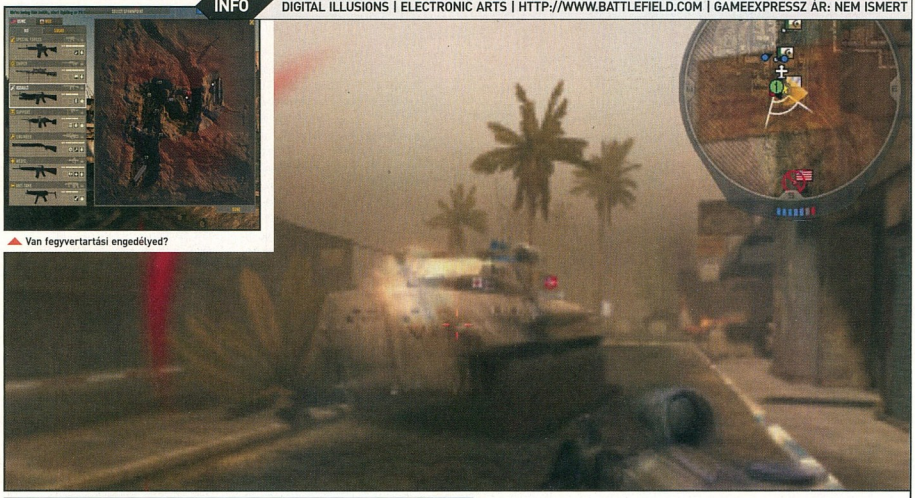
- Részletes grafika
- Nem lineáris
- Kritikán aluli kód
- MI nem túl jó
- Irreális gépigény

MULTIPLAYER
82%

86%

INFO DIGITAL ILLUSIONS | ELECTRONIC ARTS | HTTP://WWW.BATTLEFIELD.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT

Van fegyvertartási engedélyed?



Újra töltök, azután tankolunk...

BATTLEFIELD 2

Újra a tied a csatamező!

Battlefield! Mikor 2002-ben a Battlefield 1942 megjelent, én azonnal hívő lettem és ez a mai napig tart. Fokozta ezt az érzést a két kiegészítő, valamint a sok mod is, például a Desert Combat, s máig ez az egyik legtöbbek által játszott online lövöldözős csapatjáték. A Vietnam 2004. első félévében jelent meg és a miatt kapott sok esetben gyenge minősítést, mert a teszterek nem láttak benne mást, mint grafikailag kissé feltápolt, más időbe és térbe áthelyezett 1942-t. Igazuk volt abban, hogy nem volt túl sok újítás a játékban elődjéhez képest, és bizony ez jelenleg is meglátszik a szerverek terheltségén, bár így sincs panaszra ok. A jó hangulathoz elég csak beugrani valami járműbe, és bekapcsolni a rádiót, aztán rock'n'roll! Kicsit sajnálom, hogy a 2-ből kimaradt a harc közbeni zene, de valójában szükség van a csendre, hogy meghalljuk a mögöttünk lopakodókat is. Talán ezen elmarasztalandó okok miatt sem kapta meg a Vietnam a Battlefield 2 nevet, s várható volt, ha végre tényleg megjelenik a második rész, akkor az már nem csak átirat lesz, ha nem a legtöbb téren újat is hoz.

Az első hírek alapján sejteni lehetett, hogy így lesz, s csak reméltem, hogy olyan szerencsés lehetek, hogy én mutathatom be nektek a kész játékot. Bizony, megérkezett, és túlszárnyalta elképzeléseimet!

A játék a jelenben, vagy inkább kissé a jövőben játszódik, bár semmi sci-fi jellegű nincs benne, legalább annyira hihetőek a fegyverek és járművek, mint az első részben (és itt most nem a kiegészítő izgalmas prototípusaira kell gondolni). Leginkább a Desert Combatra hasonlít, bár annál sokkal összetettebb, de köszönhetően a szemben álló felek azonosságának, valamint a terepnek, hozza annak feelingjét, és aki szerette a mod utcai harcait, az most sem fog unatkozni. Ráadásul a több mint 30 járművel kész felvonulást lehet rendezni, egy-egy összeszokottabb csapat egész konvojt alkotva halad a cél felé, ha jól megszervezték a járműoszlop védelmét, oda is érnek.

„Szállj, szállj kismadár..."

Harcolhatunk az USA, Közép-Kelet és Kína hadseregeivel, s a rájuk jellemző egyes fegyvereket jól kihasználva is nehéz a másik oldal fölé emelkedni. A készítők jól eltalálták az egyensúly, ha odafigyelünk, és a megfelelő helyen, megfelelő fegyverzettel jelenünk meg, akkor nagy eséllyel tudjuk visszaverni a támadást. Most is az adott nyelven hallhatjuk az üzeneteket, ezek elküldése is egyszerűbbé vált. Míg a régibb verziókban az F1-F8 közti billentyűk által tudtunk parancsokat osztani vagy valamilyen külső, beszéd fogadására és küldésére alkalmas programmal tudtunk egymással kapcsolatot teremteni, a 2-ben már beépített kommunikációs rendszer (VoIP) kapott helyet, valamint az alap parancsokat sem külön-külön billentyűvel kell kiadni. Ha lenyomjuk a beállított gombot (alapban Q és T), akkor egy kis menüt kapunk, ahonnan egér mozgatásával tudunk választani. Ez elsőre nem tűnik túl jónak, mert válogatni kell, de ha megszokjuk, akkor gyorsabban megy, mintha a felső sor billentyűit nyomogatnánk. Egyszerűbbé vált az ellenséges mozgások jelentése is, ha valamelyik ellenfél a szemünk elé kerül, akkor elég a

Spotted parancsot választanunk, s a gép felismerve az adott egységet, már annak nevével küldi el az üzenetet.
Ami nekem azonnal feltűnt, az a fizika javulása, jobban mondva élethűbbé válása. Míg az 1942-ben ha kiugrottunk a száguldó autóból vagy hajóból, repülőből, semmi komolyabb bajunk nem esett, jól is jött a továbbhaladó jármű figyelemelterelésnek. Most már ügyelnünk kell arra, hogy mikor ugrunk, mert bizony nem egyszer jártam úgy, hogy a már elhagyott jármű gázolt halára véget vetve gondosan kidolgozott stratégiámnak. Az emberek rongybabaként repülnek a robbanások után, és a lövésekre is így reagálnak, vannak a pályáknak rombolható részei, különböző kisebb tereptárgyakat a levegőbe repíthetünk, ám a többség még most is szilárdan a földhöz szegezett (például az igen gyakran jelen lévő, fedezéket adó kartondobozok), viszont vannak robbanós tartályok és hordók, ezeket jól lehet használni a csatákban közben, lerombolhatunk egyes hidakat is.
Nem csak a fizika, hanem a grafika is sokat javult. A régi sem volt rossz, de a jelenlegi elvárások magasabbak, s a programozók meg is feleltek ennek. Gyönyörű lett minden! A pályák, az épületek, a karakterek, a járművek. Az árnyékok elárulnak, ha

Nem túl nagy a szókincsem...

nem figyelsz; volt, hogy onnan tudtam, valaki lopakodik a táborban felém, hogy láttam a falon az árnyékát, innentől kezdve már könnyű dolgom volt. A víz gyönyörű, csak sajnos nem lehet lebukni, de majd csak eszükbe jut egy búvár berakása is a játékba, biztosan jól lehetne használni a nedvesebb pályákon.

Nagy változások vannak a játékmenetben is. Az eddigi kaotikus, átláthatatlan csapatok most kisebb, hat fős osztagokra bomlanak, élükön a rajvezetővel, s az egészet a parancsnok fogja össze, aki az alvezetőknek adja ki a parancsokat, s ha azok azt elfogadják, akkor kapják meg a legalul állók is. Az osztagok tagjai tudnak egymással élőben beszélgetni, de más csapatokkal nem, a vezetők el tudják érni egymás, s ezzel még tovább gyorsul az adatáramlás a játékosok közt. A parancsnok fontos figurája a harcnak, ő tud légicsapást, muníciót és radaros felderítést kérni, melyet ha jól használ ki, igen nagy pusztítást tud véghezvinni. Emellett ő is harcolhat egyszerű katonaként, de legjobb felrakni valami jó helikopterpilóta mellé, hogy minél jobban átláthassa a pályát, és gyorsan ott lehessen, ahol szükség van rá. Ha jól használja az erőtartalékokat, akkor szinte lehetetlenné teheti egy-egy hely elfoglalását. Persze ez múlik a beosztottakon is... Ha tényleg jól irányít a főnök, és megfelelően cselekszenek a beosztottak, akkor biztos a győzelem.
Az egységek egy része maradt a régi, ám új tulajdonságokkal lettek felvértezve. A support karakterek is kapnak pontot, ha gyógyítanak, vagy járművet javítanak, valamint használható fegyvereket kaptak, melyek segítségével ők is esélyesek a tűzharcban (például a tankelhárító kapott egy rendes géppisztolyt, így közelharcban is jól teljesít). Ha lelőnek, nem biztos, hogy egyből meghalsz, ha nem sérültél meg nagyon (nem alattad robbant fel egy gránát és nem ment rajtad keresztül egy tank), akkor a Medic-nek van 10-15 másodperce, hogy a defibrillátorral élete keltsen, és ott folytathasd, ahol abbahagytad. A fentiek is azt bizonyítják, hogy a fejlesztők törekedtek arra, hogy a csapatokat ne csak egyféle karakter alkossa, hanem szükség legyen mindenféle szakemberre a túléléshez.
A fegyverekre most nem térek ki, elég az, hogy minden „kasztnak" megvan a jellemző eszköze, amit később jobbra cserélhet, ha eléri a megfelelő szintet. Bizony ebbe a játéba is belépett a tapasztalatipont-rendszer, melyet bár nem tudunk úgy követni, mint egy RPG-ben, de a játékkal eltöltött idő arányában lépkedünk a ranglétrán, ha sokat használunk bizonyos járműveket vagy fegyvereket, akkor az adott téren elért eredményeinkért kitüntetéseket kapunk. Ezeket a pontszámokat és szinteket ellenőrizhetjük is, az EA

Megvagy gonosz kuka, most meghalsz!

központi szerverén tárolja az adatokat, és azokat lekérve megnézhetjük plecsnijeinket, hogy hol állunk a rangsorban, és még sok érdekes adatot. A kitüntetés és a rang nem csak arra jó, hogy elmondhassuk, milyen jól néz ki a zubbonyunkon, hanem mások láthatják, hogy milyen szinten állunk, s a magas rangúval valószínűleg szívesebben dolgoznak össze, mint egy kezdő közlegénnyel. Valamint ez segíthet majd később a szerveződő klánokban eldönteni a rangsort.
Megjelent a futás lehetősége is, azonban senki ne örüljön annyira, ugyanis nem végtelen távolságokra tudunk elrohanni, csak addig, amíg szuflával bírjuk. Ez is nő a szintünkkel, minél magasabb rangú vagy, annál többet tudsz futni…

A pályák tervezésében eddig is élen jártak a srácok, és most is kitettek magukért. Találunk itt a tengerparttól a dzsungelen át a városi csataterekig mindent, mi szemnek-szájnak ingere, s működik az eddig csak pletykaként ismert funkció is: a gép a játékosok számához igazodva állítja be a táborok számát és helyét, a bejárható terület méretét. Ha kevesen vannak, akkor bizonyos helyekre nem lehet bemenni, ezzel sikerül megelőzni az 1942 pályáin látott problémákat, miszerint vagy nem találták egymást az ellenfelek a nagy területen, vagy akkora tumultus volt, hogy mire megjelent az ember, már halott is volt újból. Sajnos a teljes pályákat nem sikerült kipróbálni, mert a cikk írásakor csak sajtópéldányok léteztek a játékból, és soha nem gyűlt össze annyi kolléga, hogy elérjük a megfelelő létszámot (a maximum valahol 20 körül volt, de így már teljesen élvezhetőek a 32 fős pályák is, hála a sok járműnek).
Aki nem rendelkezik internet-hozzáféréssel, de szeretne játszani, annak sem kell szomorkodnia, a három nehézségi szinten állítható botok még okosabbak lettek, ráadásul összedolgoznak, magas szinten könnyen becsapják az embert. Persze a tökéletestől még messze vannak, de a célnak megfelelnek, gyakorolni pedig lehet rajtuk is.
A játékélményt színesítik még olyan effektek, mint amilyenek a nagyobb bombák után fellépő süketség és dülöngélés, ilyenkor nem árt a légynyomást kapottat egy rövid időre visszavonni, mert ebben az esetben könnyen kapunk be halálos sebesüléseket, valamint a homályos látás miatt nagyon kicsi az esélyünk, hogy eltaláljuk a ránk pályázókat.
Fent írtam, hogy a sok jármű segít lekűzdeni a távolságokat, és hogy ez jó. Másrészről viszont rossz, mert annyira feleslegessé válik néha például a sniper, hogy az zavaró. Egyszerűen esélye sincs, mert mindenki tankkal meg páncélos gépekkel halad, és abból nem lehet kilőni az ellent. Persze az megoldás, hogy az ember ilyenkor eldobja a puskát, és rakétavetőt vesz magához, hisz sárkány ellen sárkányfű…

Nem akarom szaporítani a szót, a Battlefield 2-ről csak annak lesz igazán fogalma, aki kipróbálja a neten, legalább 16-20 emberrel. Azt hiszem a nyár nem lesz unalmas, s ha kint tűz a nap, tessék behűteni egy jó nagy adag limonádét, és nagyokat kortyolgatni egy-egy forduló után, miközben azt számolgatjuk, hány ellenfelet is küldtünk a másvilágra, és hány kitüntetés húzza zubbonyunk. Jó játékot!

Grillo
grillo@irj.hu

MINIMUM CONFIG: CPU: 1.7 Ghz, RAM: 512 Mb, Video: NVidia FX 5700, ATI 8500 / 9500, 128 Mb RAM
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért kellett ennyit váratni minket?

DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | BATTLEFIELD 1942 - **90%** BF VIETNÁM - **88%**
NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | ∞ ÓRA

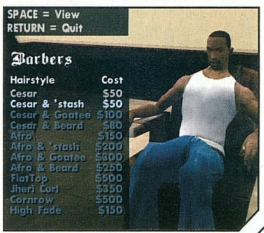
- Gyönyörű grafika
- Nagyon jó játékrendszer
- Sok újítás
- Megunhatatlan
- nagy gépigény

96%

INFO ROCKSTAR NORTH | TAKE2 / ROCKSTAR GAMES | WWW.ROCKSTARGAMES.COM/SANANDREAS | GAMEEXPRESSZ ÁR: 9990 FT

Mr. őrangyal egy másodperccel a baleset bekövetkezte előtt mentette meg Kovács Józsi bácsit a biztos halál markaiból...

Hetek óta nem ettem, hátha így telik majd az 500 dolcsis séróra...



GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

Akciócím azoknak, akik a tökéletest keresik, és a nyarat hajlandóak Kaliforniában eltölteni...

Amikor tavaly nyár végén elvállaltam, hogy karácsonyra könyvet írok a GTA-sorozatról, beleértve a legfrissebb részt is, nem tudtam, mire vállalkozom. A San Andreas felkészületlenül ért - de nem csak engem. Azt ugye tudtuk, hogy az eredeti GTA három városban - Liberty City, Vice City és San Andreas - játszódik, így a GTA3-ból is három rész várható, ezt az első két felvonás igazolta is. De arról még csak nem is álmodtunk, hogy ezek az őrült Rockstaros fiúk a harmadik esetében nem városban, hanem államban gondolkodnak. Épp ezért az egész ipar dobott egy hátast, amint feltárult előttünk gyakorlatilag egész Kalifornia...

San Andreas tehát egy állam. Három nagyvárost találunk benne, melyek természetesen ismét valós metropoliszokról lettek mintázva: Los Santos (Los Angeles), San Fiero (San Francisco) és Las Venturas (Las Vegas), ezeket öleli körül a vidéki Amerika, hatalmas mezőgazdasági területekkel, farmokkal, falvakkal, kisvárosokkal, és az érintetlen anyatermészettel, hegyekkel, völgyekkel, folyókkal és az óceánnal - és persze mindezt szabadon bejárhatjuk, felfedezhetjük. A szokásos módon a három nagyváros a fő helyszín, és ezeket a sztorimódban

A PS2-es változat megjelenése óta szépen kitakarították a szobát...

„nyithatjuk meg", tehetjük elérhetővé. A játék lelke is megváltozott. Az első újkori részben (azaz a GTA3-ban) hősünk névtelen bűnöző volt, a másodikban már nevet kapott, de még mindig csak egy feltörekvő sittest kellett az alvilág trónjára emelnünk. Az SA hőse viszont egy amúgy rendes afro-amerikai srác, Carl Johnson, alias CJ, akinek egyetlen bűne van: rossz oldalra, rossz bőrszínnel született. Ha valakinek Los Angelesről eddig a csillogás, a felhőkarcolók és Hollywood jutott eszébe, most szembetalálkozhat a valósággal: a gettók kegyetlen világával, ahol a törvényeket vérrel írják, ahová a zsaruk se szívesen merészkednek be, ahol az utca neveli a kölyköket, akik előbb kapnak a kezükbe fegyvert, mint kisautót vagy babát. Valós társadalmi probléma ez, amit a képmutató „fehér"

PÁR TIPP - JÁRMŰVEK

A járműves képességek közül a biciklis nő leggyorsabban, és mivel egy jó bringával szó szerint nincs akadály (bár érdemes váltogatni őket, terepre Mountain bike, városban a Bike vagy BMX), érdemes a játék elején sokat tekerni. A Packerek rámpája leengedhető, ezekkel nagyon jó ugratókat készíthetsz, melyekkel zárt helyekre is bejuthatsz. Legyél türelmes, Los Santosban érdemes minden járműtípust sokat használni (a reptérre a fenti módszerrel bekeverhetsz!), hogy legalább 2-3 szintet lépj velük.

Amerika sokáig igyekezett eltitkolni, de a '90-es évek elején borult a bili. Furcsamód épp Hollywood irányította a reflektort erre a „hátsó udvarra", de a rap is a '80-as évek közepére érett be, és ekkor jelentek meg benne a politikus, a feketék gettóéletét elbeszélő szövegek, elsősorban olyan zenészeknek köszönhetően, mint a Public Enemy és a KRS One , aztán jöttek a gangsta-rapperek, Ice T és az N.W.A. (Niggaz with Attitude, benne többek közt Dr. Dre, Ice Cube és Eazy-E). A filmvilágban - és ez a felsorolás egyben a játék múzsáit is magában rejti - olyan címek próbáltak a jelenség mélyére hatolni, mint a Baljós színek (Colors, 1988, rendezte Dennis Hopper), a Fekete Vidék (Boyz n the Hood, 1991, John Singleton) és a Veszélyes elemek (Menace II Society, 1993, Albert és Allen Hughes). E három filmet mindenképp ajánlom megtekintésre annak, aki meg akarja érteni ezt a játékot és ennek hátterét, mert ezúttal tényleg egy szó sem érheti a Rockstart, amiről a játékban szó esik, az maga a valóság, bármilyen kegyetlenül is hangzik.

Aki viszont nem látta a filmeket, és nem ismeri ezt a világot, a „gang kultúrát", nem árt tisztába kerülni vele, hiszen ez már a játék alapját is képezi. A gettóban bandák vannak, mindegyiknek saját színe, melyet ruházatukkal is kifejeznek. Mindegyik bandához tartozik egy-egy terület, melyet a szlengben „hood" néven emlegetnek, ez a „neighborhood" rövidítése - a szó az angol kultúrában nagyvárosok olyan kis területeit jelöli, ahol mindenki ismeri a másikat, a szomszédait, ebből ment át a gettónyelvbe a kifejezés a saját territórium jelölésére. A terület hovatartozásának jelölésére graffitiket használnak, a természetből vett analógiával (bocsánat érte) ez olyan, mint amikor egy állat vizeletével jelöli meg „fennhatósága" határait. Ez egyébként a hiphop és kultúra négy alapelemének egyike is (MCing [rappelés], DJing [mixing, cutting, scratching], graffiti [amelynek egyik műfaja a tagging, azaz jelölés] és breakdancing - sokan ötödiknek ide számítják a beatboxingot is [az a bizonyos „szájzene"]).

A graffiti szélesebb művészeti besorolást jelöl, az ilyen „aláírást", mely a készítő hovatartozását, kilétét jelzi, hívják „tag"-nak. A hood másik neve egyébként barrio, mely az eredeti angol szó spanyol megfelelője.

Ezzel tulajdonképpen meg is érkeztünk a játékhoz. Főhősünk, CJ Gantonban született, mely a híres - hírhedt Comptonról lett mintázva. Ez a százezrés városrész Los Angeles déli részének szívében található (Sout Central L.A.), alig húszperccnyi autózásra Long Beach-től és a város kikötőjétől, és bandaháborúiról híresült el; a gyilkosságok száma itt tízszer magasabb a nemzeti átlagnál. Az 1992-es gettólázadás után sok fekete menekült el innen, helyükre spanyolajkúak költöztek, így ma inkább latinok lakják. (A korábban említett Easy-E is itt született, sőt az NWA 1988-as, forradalminak és alapműnek tekinthető lemeze is erről kapta nevét: Straight Outta Compton - ezen volt hallható a „Fuck Tha Police", melyre az FBI is keményen rámozdult; érdemes idézni ebből pár sort, mert jól rímel a játékra: „egy fiatal feka rossz, mert barna, és nem más színű, a rendőrség úgy gondolja, joga van megölni egy kisebbségit."). CJ, miután öccsét egy összetűzés alkalmával megölik, elmenekül Liberty City-be, megpróbálva maga mögött hagyni múltját. Ám az árnyak nem hagyják: egy újabb perpatvarban édesanyja is halálos sebet kap, a temetésre visszaérkezve a két korrupt zsaru, Tenpenny és Pulaski elkapja, és elmeséli neki, hol a helye, aztán kiteszik egy rivális gang területén. Bátyja, Sweet is mérges öccsére, és miután a szomszédos bandák egyre ellenségesebbek, és a helyzet már teljesen elmérgesedett, CJ szinte tehetetlenül sodródik az eseményekkel, míg be kell látnia: a gyökerek lehúzzák, származása nem ad számára más esélyt, mint felvenni a fegyvert, és azzal kivívni a maga igazát.

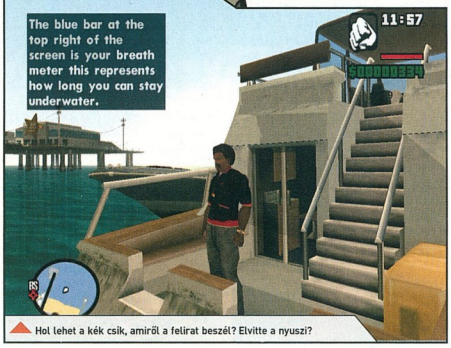
A játék felépítése hűen követi az eddigi részeket. A sztorimód, mint a fentiekből is látszik, kissé epikusabb, sok mozival, melyek igen jól megrendezettek, és tovább erősítik a filmszerű hatást, érzést. A mellékszálak azonban ezúttal jóval sokrétűbbek, szinte lehetetlen összeszámolni a küldetéseket. Mindegyik városban van egy-egy olyan „gyűjtenivaló", mint az eddigiekben a titkos csomagok, de ezek jellemzőek az adott metropoliszra: Los Santosban 100 tagot (azaz a fent említett graffitis bandaemblémát) kell megkeresni, és átfújni a sajátunkra, San Fieróban 100 fotót kell készítenünk megjelölt helyekről, Las Venturasban pedig ugyanennyi szerencsepatkót kell fellelnünk, ezeken kívül az egész állam területén 50 kagyló van szétszórva a vizek mélyén. Mindehhez jönnek a különféle járműversenyek, iskolák, olyan különlegességek, mint az áruszállítás, futárszolgálat, beparkolás hotelszolgaként, szerencsejátékok és erőpróbák. A régi mókák is jelen vannak - a taxizás, járőrszolgálat, mentőzés és tűzoltás, ezek mellé újak is beléptek a képbe: a tehervonatozás, stricikedés és betörés, de nem maradhattak ki az export-import vállalat kérései, vagy a stadionversenyek sem. És akinek még ez sem elég, két plusz csemege is van: randizás különféle csajokkal, és az akár külön játéknak is tekinthető, betyár jó szórakozás, a bandázás, ahol az ellenfelek territóriumait kell megszereznünk. Más fejlesztőcégek évekig megélnének ebből a kínálatból...

A fenti felsorolásban volt pár érdekes kitétel, ami már előrevetíti a rengeteg változást. Először is a mozgásban. CJ képes szupergyors rohanásra, immár fel tud húzódzkodni akadályokra, és át tudja vetni magát a palánkokon, ezek a menekülések és barangolások új dimenzióját tárják fel (nem beszélve arról, hogy immáron lehet bringázni is, és ezzel akár kisebb tetőkre is felugrathatsz). Tetejébe a koronát: a jóember úszni is tud, nincs tehát többé vízbe pottyanáskor a gyors kórházi „teleport", helyette lehet tempózni, illetve lebukni a mederaljba, például kagylóra vadászva. Megjegyzem,

ezen új képességek birtokában elméletileg lehetséges már a játék elején az amúgy lezárt területekre behatolni (bejuthatsz a reptérre, ahol repülőt lopva ellibeghetsz San Fierőba, vagy akár átúszhatod az óceánt is), de nem érdemes, mert négycsillagos minősítést kapsz, és annyi zsaru ugrik neked, hogy biztos a halál, úgyhogy ne nagyon tervezz ilyesmit. Hidd el, jó betartani a játék tempóját, a rengeteg melléktéma miatt amúgy is el leszel jó darabig Los Santosban!

Teljesen új alapelem, hogy pici RPG-szál is bekerült a szőttesbe. Hősünknek öt alaptulajdonsága van, melyeket természetesen fejleszthetsz - különféle tevékenységekkel növeled a „tapasztalati pontokat", egy határértéket elérve automatikusan megtörténik a szintlépés; mindezekről a képernyőn megjelenő jelzések árulkodnak, azon kívül tehát, hogy a tápoláshoz megfelelően cselekszel, más dolgod nincs. Az öt tulajdonság legfontosabbja a Respect, a tisztelet, mely a gettó alaptézise; minél jobban tisztelnek, annál több embert tudsz magad mellé venni, ugyanis ilyen is van, elvégre bandákról beszélünk - csapatod tagjai (maximum heten lehetnek) hűen követnek és védenek téged. A többi négy a Stamina (állóképesség, kitartás), a Muscle (izomerő), a Fat (háj) és a Sex Appeal (vonzerő). Ami döbbenet, hogy ezek külső hatása megjelenik hősödön, és egymásra is hatnak: ha sok hamburgert nyomsz be, CJ meghízik, az edzőtermi kondizástól rendesen kiizmosodik, viszont ha a Fat értéke lemegy nullára (például sokat rohangálsz, de nem eszel), a szervezet az izomzatból bontja le a tápanyagokat, úgyhogy mehetsz gyúrni ismét. Ha még hozzáteszem, hogy a jóember hajviseletét is megváltoztathatjuk, mindenféle ruhákat és kiegészítőket adhatunk rá, sőt tetoválásokat varrathatunk különféle testtájaira, meglehetősen ijesztő kép kezd kirajzolódni. Pedig ez még csak a kezdet!

Az öt alaptulajdonság mellé seregnyi mellékképesség sorakozik fel, például a víz alatt tempózástól a tűdőkapacitás nő, a különféle járműkategóriákat terelve ezekben szerzel járatlanságot (repülés, kerékpározás, autóvezetés, motorozás), de a kaszinózás és a csajozás is kapott külön értékmérőt. Kiemelt jelentőségű a Weapon képesség. Mint a Vice Cityben, úgy itt is osztályalapú a fegyverhasználat, azaz vannak pisztolyok, gépfegyverek, „nehéztüzérség" és a többi, mindegyiknek csak egy-egy képviselőjét hordhatod magadnál (és sajnos úgy, mint ott, itt sincs figyelmeztetés, ha egy másik fajtát veszel fel, az előző elveszik - ezen örültem volna, ha picit finomítanak az urak).



Hol lehet a kék csík, amiről a felirat beszél? Elvitte a nyuszi?

Vajon milyen messze lehet még az üveghegy?

Az említett képesség viszont típushoz kötött, tehát például a hírhedt Tec9 géppisztolyt sokat pengetve ennek kezelését fejlesztheted fel egyre jobban, ha eléred a maximumot, e szerszám esetében akár két példányt is használhatsz egyszerre (ilyenből csak három készség van még: a 9 mm-es pisztoly, a lefűrészelt csövű puska, és a mini SMG). Megjegyzem, olyan különlegességek is szerepelnek a választékban, mint a kerti ásó, egy hatalmas dildó vagy egy Chaplines sétapálca, de a randira kész csokorral vagy a graffitik átfújására használt spray-vel is tudsz harcolni. És fontos megemlíteni azt is, hogy a közelharc is teljes értékű immár, a különféle edzőtermekből, mesterektől sajátíthatsz el halálos stílusokat, fogásokat. Van három speciális eszköz is, melyre szintén érdemes pár szót vesztegetni. Az éjjellátót gondolom nem kell bemutatni. Ami nagy móka, az az ejtőernyőzés; Los Santos legmagasabb épületéről is bemutathatsz egy bázisugrást, de az állam legmagasabb hegyére, a Mount Chiliadra felkaptatva a legjobb az alálebegés, ezt akár egy Sanchez nyergében, ezzel a semmibe szágúldva is bemutathatod, az élmény egyszerűen leírhatatlan. A játék későbbi szakaszában aztán egy hátra csatolható rakétahajtómű, azaz jetpack is rendelkezésedre áll az alternatív közlekedés jegyében.

Térjünk rá a mi verziónkra. A telepítésnél két opció áll a rendelkezésünkre, ha a hangokat, zenéket is feltelepítjük, akkor valamivel több mint 5 giga üres helyre lesz szükség a vincseszteren. A játék indulása után önkéntelenül is kicsúszott egy „whoa", annyival jobban néz ki PC-n a stuff. A fejlesztők az összes textúrát nagyfelbontásúra cserélték, megnövelték a látótávolságot (Los Santos tetejéről, a Vinewood feliratról jó időben simán látni Las Venturast!), tisztábbak a fények, tükröződések, részletesebbek a járművek, a környezet, a karakterek, még az apró részletek is jól látszanak, mint a graffitik, hirdetések, vagy a tetkót CJ-n, sőt az alkonyi és hajnali ég is színpompásabb, élethűbb. Egész egyszerűen nagyon egyben és rendben van az egész. Persze nem olyan fotorealisztikus, mint a

GTA MULTI

A Rockstar fejlesztői maguk is kiemelték, hogy örülnek a GTA-közösség kreatívjainak, és az SA még nyitottabb a moddolók előtt. Ennek legfőbb bizonyítéka, hogy létezik a játék alá igencsak remek többjátékos üzemmód! A Multi Theft Auto (MTA) holland gárdája immáron a GTA3 és a VC alá is kínálja a kiegészítőt, és már megkezdték az SA-hoz igazítás előkészületeit. A kiegészítő letölthető a www.multitheftauto.com weboldalról, a San Andreas-hoz fejlesztett modul a www.mtasa.com címen lesz elérhető, „természetesen" (van, ahol ez természetes) ingyen.

PÁR TIPP - FEGYVEREK

A képességek miatt érdemes specializálódni, azaz kiválasztani, mely fegyverek jönnek be neked, majd ezeket használni. Sajnos azon szerszámok, amelyekből lehet egyszerre kettőt is használni, kategóriájuk leggyengébbjei, tehát döntened kell: hogy kettő, vagy egy, de erősebb. A mesterlövészfegyver (sniper rifle) különösen hatásos nagy távolságra, közelharcra pedig a katana, de ne becsüld alá a pusztakezes harcmodort se...

mai 3D-s csodák, a Vice City látványvilága ez, felturbózva, de a jó játékhangulathoz bőven elég - ráadásul a nagy monitorok tulajai 2048x1536-os felbontásban is gyönyörködhetnek. Az opciókból beállíthatunk hiányérzetet is, nem kell a videókártya driverrel

98...99...100... aki bújt, aki nem, megyek!

szenvedni, mint az előző részek esetében. Szinte teljesen eltűntek a betöltőképernyők, melyek már a VC-ben is csak időnként villantak be egy-egy régió váltásakor, most gyakorlatilag mindenféle zökkenő nélkül járhatod be az egész államot - tényleg félelmetes az egész, az iparban tevékenykedők egy részét elzavarnám a Rockstarhoz továbbképzésre...

A hangok terén is marad ugyanaz a bővülés, mint eddig, azaz megkapjuk a plusz egy csatornát, ahová saját zenéinket pakolhatjuk. A Rockstar Games / GTA San Andreas / audio könyvtárba kell felmásolnunk a zenéinket, a program alapból a .wav és az .ogg muzsikákat játssza le, és ha telepítve vannak a megfelelő kodekek, akkor nem okoz gondot neki az .mp3, wma, .m4a formátumú fájlok lejátszása sem. Az új epizódban ráadásul még tovább mentek az urak, és a 'User Radio Options'-ben beállíthatjuk, hogy a reklámokat hozzákeverje a játék mindehhez, úgyhogy igazi kereskedelmi rádiót készíthetünk. Az már csak hab a tortán, hogy végre léptethetjük is a saját zenéinket, ehhez alapbeállításban az F5-öt kell lenyomjuk. Persze a játék által biztosított, zavarba ejtő választékú zenei kínálat sem gyenge, a stílushoz illő, kultikus rap-zenék (NWA, Dr Dre, Eazy-E, 2 Pac), a vidéki Amerika hangulatához illő countrymuzsika (Willie Nelson, Hank Williams), zúzós rock (Guns n' Roses, Soundgarden), és populárisabb (Joe Cocker, Who, Kiss), de van itt funk, soul, és reggae is. Ha már itt tartunk, említésék meg, hogy nemcsak zenei téren, de a szinkronhangoknál is kitett magáért a kiadó, Tenpenny hangja maga Samuel L. Jackson (szenzációs!), az öreg hippi Truth maga Peter Fonda (nyilván a Szelíd motorosokra gondolva), Mike Toreno pedig James Woods. A „gettólakók" szintén ismert arcok: Ice-T, Yolanda 'Yo-Yo' Whittaker, MC Eiht (a Compton's Most Wanted frontembere), vagy Clifton Collins Jr., aki játszott a Vezélyes elemekben is (csakúgy, mint Yo-Yo). Egészen magas színvonalú az anyag, hihetetlen módon odateszi magát mindenki, élvezet hallgatni a párbeszédeket és beszólásokat. Ráadásul most minden jobban szól, köszönhetően annak, hogy a játék DVD-n jelenik meg, így a zenéket sem kellett lebutítani, mint korábban, hogy ráférjenek a CD-re.

Az irányítás is picit jobb, mint eddig. A séma követi az eddigieket, viszont lehetőség van célbefogásra- és váltásra, a lövöldözés hol egyszerűbb, hol nehezebb, mint a PS2 esetében; valahogy most is megmarad sajnos az alapérzés, hogy jobban játszható a cím gamepaddal, a kocsik terelése is simább, természetesebb, mint az egér+billentyűzet párossal (nem beszélve - még mindig - a repülésről). Ami viszont egyértelműen előny a PC-sek számára, hogy itt a járművektől függetlenül mozgathatjuk a kamerát, ami konzolon nem volt megoldható. Mivel a portolás semmit nem vesz el a játék elemeiből, de nem is tesz hozzá, most is van egy-két küldetés, ami érezhetően játékvezérlőre íródott, és akárhogy fordítják át a mi „nyelvünkre", még mindig kicsit döcögős, nehézkes. Ezt sajnos meg kell szoknunk, a konverzió még így is mérföldekkel jobb, mint a hasonló összkonzolos címek jó részének esetében.

Összefoglalva: az SA az újkori GTA-sorozat legjobb, legérettebb darabja. Rettentő szellemi munka, kreativitás található benne, szemnek, fülnek, szellemnek és léleknek egyaránt manna. Ha a mai fejlesztők és kiadók csak fele ennyi munkát fecölnének egy-egy címükbe, nem borulnék ki annyira, mint a 7 Sins esetében. És ez nem csak pénzkérdés; meg tudnék élni itt is világhíres színészek és énekesek, zenekarok nélkül, a lényeg legbelül van, a milliónyi apró ötlet, melyektől egy játék játék lesz, megunhatatlan, abbahagyhatatlan. Újra és újból leveszem a kalapom a Rockstar előtt, és már előre félek, a GTA4-tól. Ha még ezt is tudják valamivel fokozni... bele se merek gondolni. Bár nekem még a fokozás sem kell, csak ugyanebből, még egyszer, ugyanennyi.

Úgy látom, megint sikerült lekésnem az E3-at...

]{redenc
kredenc@pc.games.hu

MINIMUM CONFIG: 1,5 GHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB VGA (DX9), 2 GB HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Nem visz rá a lélek, hogy kukacoskodjak...

DVD: Demo, Video, Patch, Háttér, Képmutató, Trainer | LAN/INTERNET | TRUE CRIME: STREETS OF L.A. - 80% | DRIV3R - 76%

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | 99 ÓRA

- + Grafika, hangulat
- + Ötletek garmadája
- + Zenei anyag, beszédhang
- + Végtelen szabadságfok
- − A portolás...

98%

LEÍRÁSOK

67 IMPERIAL GLORY - 70%

Már jó ideje, hogy hírek érkezett egy napóleoni időszakban játszható stratégiai játékról, amely - az ígéretek szerint - remekül ötvözi a stratégiai és taktikai elemeket. Időközben megjelent az ebben a tekintetben etalonnak is nevezhető Total War sorozat legújabb része, ami igen magasra tette a mércét. A cikkben kiderül, vajon ez a program megfelel-e egy stratéga igényeinek...

70 STRONGHOLD 2 - 84%

Egyszer volt, hol nem volt, az Üveghegyen is túl, a messzi Játékföldön éldegélt egy stratégiai játék, mely hibái ellenére rengeteg embernek szerzett feledhetetlen pillanatokat. A lenyűgözően izgalmas középkor szerelmeseit egytől-egyig magához csábította a stuff, hiszen segítségével egy egészen picikét mindenki belekóstolhatott az akkori világba. Persze semmi nem lehet tökéletes, a Stronghold (mert bizony ő volt az) sem. Teltek-múltak az évek, ő is megöregedett, varázsa egy idő után tovaszállt. De szellemi örökségét maga után hagyta legkisebb fiának, a Stronghold 2-nek, aki a legkülönfélébb megpróbáltatásoktól megedzve most tettre kész felnőttként tér vissza, hogy beteljesítse apja küldetését, azaz örökre bevésse magát a játékosok szívébe.

72 EMPIRE EARTH II - 75%

Miközben a közönség nagy része az új címekre figyel, a játékipar - csak úgy mellékesen - folyamatosan hozza ki az előzőleg már sikeres programok feljavított, feltupírozott részeit.
Ebben a kategóriában jelent meg az EE2, amely kicsit szebb, kicsit bonyolultabb, azaz végeredményben kicsit több mint az előző rész.
A cikkben megnézzük mik az újdonságok, aztán lehet dönteni, hogy beszerzitek és játszotok-e vele, vagy inkább más cím után néztek...

74 SETTLERS: HERITAGE OF KINGS EXPANSION DISK - 85%

A királyságban, bár végre Dario, a trón jogos örököse uralkodott, nem tartott sokáig a béke. A birodalom ősi ellenségei, bár seregeik szétfutottak Dario győzelme után titokban erőt gyűjtöttek, és most ismét gyújtogatnak, fosztogatnak a birodalom határai mentén, ráadásul egy új démoni hadsereg is a határmenti falvakat fosztogatja. Így hát hősünknek a jogar helyett újból a kardját kell a jobbjába vennie, és hűséges barátaival harcba szállni, hisz az egész nép királyára vár, hogy megmentse őket és a királyság békéjét fenyegető sötét és gonosz hordáktól.

STRATÉGIA KRONOLÓGIA

A JÖVŐ - ELŐREJELZÉS

- Deep Sea Tycoon 2
- Earth 2160
- Pacific Storm
- Chaos League: Sudden Death
- Rollercoaster Tycoon 3: Soaked! 2005/07 Codemasters
- Worms 4: Mayhem 2005/07 Deep Silver
- Close Combat: Red Phoenix 2005/07 Take 2
- Heart of Empire: Rome 2006 1HQ
- Company of Heroes TBA Cenega
- Creature Conflict: Clan Wars 2005/06 Digital Jesters
- Dragonshard 2005/06 GMX Media
- Domination 2005/06 Deep Silver
- Codename Panzers: Phase Two 2005/06 Buka
- Rising Kingdoms 2005/06 Dreamcatcher
- Imperial Glory 2005/06 Atari
- Empire Earth II 2005/06 Black Bean Games
- Cossacks II: Napoleonic Wars 2005/06 CDV
- Stronghold 2 2005/05 Erbs Interactive
- Stalingrad 2005/05 Vivendi
- 1944: Battle of the Bulge 2005/05 Digital Jesters
- 9. Soldiers: Heroes of WWII 2005/05 Black Bean Games
- 8. Panzers 2005/05 Take 2
- 7. Armies of Exigo 2005/05 CDV
- 6. Rome: Total War Codemasters
- 5. Sim City 4 Monte Cristo
- 4. Warcraft III Electronic Arts CDV
- 3. Starcraft Electronic Arts Activision
- 2. C&C Generals Electronic Arts Vivendi
- 1. Age of Mythology Electronic Arts Vivendi
- 10. Afrika Korps Vs. Desert Rats Microsoft

INFO PYRO STUDIOS | EIDOS INTERACTIVE | WWW.IMPERIALGLORY.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT

Kezdődjék hát a lovasfoci!

A csapat fele részegen fetreng a földön, vagy csak a szalmonellás fagyi ártott meg nekik?

IMPERIAL GLORY

Szakasz alakzatba! Tüzelésre felkészülni! Célzáááásss ... tűz!

Az Imperial Glory a manapság jól bevált receptet követi, mikor megpróbálja mind a körökre osztott stratégiák, mind a pergő RTS-ek kedvelőit megnyerni azzal, hogy ezt a két játékmódot összevegyíti. Ugyan ennek a két stílusnak a sikeres összeházasítására volt már egy-két példa (hadd említsem meg a tavalyi nagyágyút, a Rome: Total Wart), a vészély mindig fennáll, hogy a közmondásnak megfelelően a fejlesztők sokat markolnak, de keveset fognak. Hiszen bár mindkét játékfajta stratégia, az egyikben főként a nyugodt gondolkodásé és a megfontolt döntéseké a főszerep, míg a pergős, valós időben játszódó csatáknál bizony a reflex és az összpontosítás sokszor többet számít, mint a taktikai érzék.

Nem véletlenül kezdtem ezzel a filozofálgató bevezetéssel, mivel véleményem szerint sokan, akik a bemutatók, előzetes filmek és képek alapján arra gondoltak, hogy kapunk egy jó Total War-jellegű játékot, tengeri csatákkal, tüzérséggel, puskás ezredek sortüzével vagy éppen napóleoni húzásokat lehetővé tevő harcrendszerrel, azok bizony néhány óra játék után rájönnek, hogy a program valahogy nem az igazi... De ne rohanjunk előre, menjünk szépen sorjában!

Szokás szerint kezdeném a hangokkal és a grafikával, amiről csak jót tudok mondani - ebben a tekintetben a program egészen jól helytáll. A területekre osztott Európatérkép, ahol a játék körökre osztott stratégiai része zajlik, ízléses, jól áttekinthető és könnyen kezelhető, annak „ellenére", hogy már ez is teljesen 3D-ben pompázik, lehet zoomolni meg ilyenek. Sok értelme ugyan nincsen,

Az első tengeralattjáró kisérleti útja.

de legalább a csicsázás nem ront a játszhatóságon, ami mindenképpen pozitív. A csaták lejátszásakor megjelenő látványvilágra sem lehet panasz - a katonák jól néznek ki, animációjuk korrekt és az egész csatatér valahogy élőnek tűnik az összecsapások során. Például, bár katonáinkat csak alakulatokban irányíthatjuk, a formáción belül az egyes emberek önálló életet élnek, az ütközetek tehát kellően kaotikusak - miközben az egyik katona éppen csőre tölti a puskáját, a másik lehanyatlik egy találat következtében, míg a harmadik éppen célra tartja fegyverét. A csatáknak helyt adó területek is igen változatosak, a játékban szereplő összes régiónak egyéni hangulata van: harcolhatunk egy lovagvár tövében, esetleg egy kies sivatagban, Párizs díszes épületei közt

NAPÓLEON ÚTJA A HATALOM FELÉ

A kor kétségkívül leghíresebb hadvezére 1769. augusztus 15-én született Korzikán, egy ügyvédcsalád sarjaként. A Bonaparte család viszonylag jómódban élt, ez párosulva az apa politikai tettvágyával és az anya baráti kapcsolataival a francia hadügyminisztérium berkein belül lehetővé tette, hogy az ifjú Napóleon 1779-ben bejusson a brienne-i majd végül a párizsi katonai akadémiára, ahol tüzértisztként végzett 1785-ben. Érdekesség, hogy az egyébként hároméves tüzértiszti kiképzést Napóleon mindössze egy év alatt teljesítette. Ezután visszatért szülőföldjére, ahol részt vett a korzikai felkelés megszervezésében, ám később összetűzésbe keveredett a felkelőkkel és a Bonaparte családnak menekülnie kellett - Franciaországba, ahol a forradalom zavaros évei kedveztek a törekvő katonai géniusznak. 1793-ban Toulonnál hősies viselkedése Robespierre kedvencévé és tábornokává tette, ám ahogy fordult a kocka, hamarosan letartóztatták. Politikai rugalmassága azonban megmentette a kivégzéstől, mivel új pártfogóra talált Vicomte Paul de Baras személyében. 1795-ben újból hőssé vált, amikor megvédte a kormányzatot az ellenforradalmi erők dühödt támadásaitól. Ez újabb kiváltságokhoz jutatta, melyek már a politikába is beleszólást engedtek számára. 1796-ban Franciaország megtámadta Ausztriát. Napóleon az olaszországi sereg vezetését kapta, s a tapasztalatlan, rosszul felszerelt csapataival egymás után többször megverte az elméletileg jóval erősebb osztrák seregeket. Ezzel az ország leghíresebb hadvezérévé vált, s innen már csak kis lépés volt, hogy részt kapjon a hatalmat 1799-ben átvevő triumvirátusban.

A programban 5 játszható nagyhatalom szerepel - Anglia, Franciaország, Poroszország, Ausztria és természetesen a cári Oroszország, de mellettük még jó néhány kisebb ország is játszik. Ezeket ugyan mi nem irányíthatjuk, de ugyanúgy beleszólnak a játékmenetbe, mivel lényegében minden eszköz számukra is rendelkezésre áll és az őket vezérlő gépi intelligencia legalább annyira hataloméhes, mint mi magunk. A cél természetesen Európa meghódítása, vagy éppen egy közép-európai alföldön. A látványbeli különbségek mellett némi taktikázásra is lehetőséget ad a területek sokszínűsége, hiszen a különféle tereptárgyak (házak, kőrakások, erdők, dombok) bizonyos mértékben befolyásolják a csaták menetét. Szólni kell még a tengeri csaták látványáról is, mely valóban lenyűgöző! A kietlen tengeren nagyon jól néznek ki a manőverező fregattok és sorhajók, kellően nagyméretűek is, sőt, bizonyos nagyításnál még a legénység tagjai is láthatóak.

Irány a színesfém felvásárló, valamit csak kapunk ezekért a rézcsövekért.

Az ágyúk füstje és a becsapódó lövedékek szökőkútjai apróságok ugyan, de igazán élvezetessé és látványossá teszik a vízen zajló összecsapásokat. Ehhez még hozzá kell tenni, hogy mindez viszonylag alacsony gépigénnyel párosul, a javasolt konfiguráció esetén tényleg játszható a program - nincsen belassulás, rángatás még nagyobb ütközetek esetén sem. Sajnos manapság már ez sem természetes: példának okáért a nemrég kijött Stronghold második epizódja alkalmanként játszhatatlanul lassúvá tud válni még egy komolyabb gépen is. Egy szó, mint száz: a program pontosan úgy néz ki, mint amit a beharangozó filmeken és képeken láthattunk, e tekintetben azt mondom, le a kalappal a készítők előtt!

A stratégiai játékrész egy jól feltupírozott Rizikóhoz hasonlít.

Kastélylátogatás, hurrá!

Hülye ötlet volt ez 384 kilométeres gyalogtúra...

ám végre ebben a játékban ez megoldható politikai úton, a diplomácia bevetésével is. Sőt, a játék kezdeti szakaszában, amikor katonailag még nem vagyunk túlságosan erősek, a területek megszerzése sokkal könnyebb békés úton - hiszen ha nagyon agresszívek vagyunk, megítélésünk (amelyet százalékos formában minden országban lekérdezhetünk) hamar leromlik, és pillanatok alatt jó néhány ellenségre teszünk szert, akik azután erős szövetségeket létrehozva hamar véget vetnek a duhajkodásunknak. Persze ez a lehetőség számunkra is adott: köthetünk védelmi szövetséget más országokkal, vagy akár támadó koalíciókat is életre hívhatunk, hogy helyre tegyünk egy túlságosan erőssé vált országot. A diplomáciai rendszer jól használható, a gép reálisan viselkedik: ha jó a kapcsolatunk egy országgal, akkor az ténylegesen hajlamos szövetségre lépni velünk, nem utasít el folyton-folyvást érthetetlen módon, sőt ő maga is megkeres bennünket különféle ajánlatokkal.
A kereskedelmi egyezmények is hatékonyan működnek, a gép simán elfogad egy előnyös üzletet, ám ha pofátlanok vagyunk, akár meg is sértődhet az ajánlatunkon.

Apropó, szerződések: tapasztalataim szerint a gép nem csal - egy üzlet csak akkor jön létre, ha a másik országnak is megvan a megfelelő mennyiségű nyersanyaga vagy van elég pénze a szerződés teljesítéséhez. Nem találkoztam olyannal, hogy egy csóró ország a semmiből előteremtett több ezer aranyat csak azért, mert a nehézségi fokozat miatt esetleg engedélyezve van a mesterséges intelligencia számára a csalás...

Ami nekem kezdetben kevésbé tetszett a stratégiai módban, az a játék viszonylagos lassúsága: a területek által termelt nyersanyagokhoz képest egy-egy közönséges épület felhúzása vagy egy gyengébb hadosztály felállítása nagyon sokba kerül, az első időszakban akár 4-5 körig is kell várni, míg összegyűlik a megfelelő mennyiségű erőforrás. Ezzel szemben viszont igen könnyen megsemmisül a nagy nehezen kiképzett sereg, illetve ha egy terület más ország kezére kerül, akkor - katonai hódítás esetén - az összes ott lévő épület egy szempillantás alatt az enyészeté lesz.
Ez kezdetben monotonná és unalmassá teszi a játékot, s ha nem vagyunk elég kitartóak, akkor könnyen dobhatjuk a játékot, mivel látszólag nem történik más, csak nyomogatjuk a „következő kör" gombot. Aztán persze besűrűsödnek az események, csak legyen elég türelmünk kivárni... Mindent összevetve a stratégiai játékmód

nem rossz, elég sok lehetőség van benne (a diplomácia és építkezés mellett egy nem túl bonyolult kutatási fa is van a programban). Hát akkor hol a bevezetőben már említett probléma? Nos, a csatáknál...

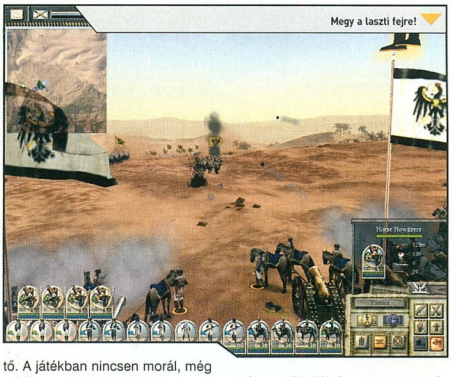
Kezdeném a legnagyobb csalódással - a tengeri ütközetekkel. Az első gond az, hogy összesen csak három hajótípus van a programban: kicsi, közepes és nagy (sloop, fregatt, ship of line). A szegényes választék mellett további gond, hogy két hajó összecsapásakor az ütközet kimenetele elég egyértelmű: amelyik hajó nagyobb, az nyer. Hiába lassabb, a manőverező képesség ebben a játékban

Mondtam, hogy ne gyújtsátok meg a füstölőket a meccs előtt!

Már megint melyik marha öntött zöld meg lila festéket a tengerbe?

nem számít sokat, nem lehet úgy körbe-körbe kergetőzni, mint mondjuk a Pirates-ben. Ezt persze akár írhatjuk a realitás számlájára is - nehezen tudom elképzelni, hogy egy sorhajót el tudott volna süllyeszteni egy ágyúkkal felfegyverzett bárka. A valósághűség azonban itt nem túlságosan szerencsés, mert megöli a játékot: egy-két csata után rájön az ember, hogy célszerű a gépre bízni a csaták eredményének kiszámolását, mert az gyorsabb és nem hoz ki sokkal rosszabb eredményt. Sőt, ha két-három hajónál többet kell egyszerre irányítanunk, akkor egyértelműen hátrányban vagyunk az ellenséggel szemben, mivel a csaták sebessége nem csökkenthető, az irányítás kissé nehézkes és még pause alatt sem adhatunk ki parancsokat. Szerintem manapság ez végzetes hiba.

Hasonló a probléma a szárazföldi csatákkal is, ráadásul itt természetes, hogy egyszerre minimum 6-8 csapatot kell kommandíroznunk. A taktikai lehetőségek elég csekélyek, a védelmet nyújtó épületek és tereptárgyak nem számítanak túlságosan sokat, végeredményben tehát a számbeli fölény a dönt. A játékban nincsen morál, még a felfegyverzett parasztok is az utolsó emberig küzdenek, nem futamodnak meg még hatalmas túlerő esetén sem. Ha egy csapat közelharcba kerül, addig nem adhatunk neki parancsot, amíg le nem győzi az ellenfelét - nem vonhatjuk ki például az ütközetből. Ez különösen a lovasság esetén fájó, hiszen nem lehet az ellenség zaklatására, kicsalogatására használni, ami pedig az egyik legfőbb felhasználási módja lenne. A játékban az ágyúk szinte teljesen használhatatlanok: hatótávolságuk alig nagyobb a puskákénál, ebből következően egy rohamozó gyalogos csapatra maximum 2-szer tüzelhetnek, mielőtt azok elérnék és egy szemvillanás alatt, lemészárolnák a kezelőket. Még hosszasan sorolhatnám a taktikai játékmód hiányosságait, amely emiatt meg sem közelíti az R:TW csatáinak


Megy a laszti fejre!

színvonalát. Túlságosan egyszerű, nincsenek benne lehetőségek. Pár csata után itt is rájövünk, hogy jobb az automatikus végeredmény, az legalább hamar megvan... Ez pedig megadja a játéknak a kegyelemdöfést, mivel lehet akármilyen jó a stratégiai játékrész, önmagában nem elég, hogy versenyképessé tegye a programot ennek a műfajnak a többi képviselőjével szemben.
Ezek után igazán kérdéses, hogy kinek is tudnám jó szívvel ajánlani a programot. Szépnek szép, és viszonylag könnyen megtanulható, úgyhogy talán azoknak érdemes kipróbálni, akik csak rövid időt szeretnének eltölteni a gép előtt - egy csata ritkán tart 15 percnél tovább, tehát gyorsan lejátszhatunk egy ütközetet, mondjuk akkor, amikor behúzódunk a lakás hűvösébe a forró déli napsütés heve elől.

SzabFer
szabfer@pc.games.hu

A TÜZÉRSÉG SZEREPE A 18-19. SZÁZADBAN

A napóleoni háborúk idején - köszönhetően a császár tüzérségi múltjának és ágyúk iránti rajongásának - a francia tüzérség volt a legjobb Európában. Az ágyúk száma folyamatosan nőtt a seregben: míg 1805-ben Austerlitznél 1000 emberre jutott két löveg, addig Wagramnál (1809) már 4, Borogyinónál (1812) pedig már 4.5 volt ugyanez az arány. Egyetlen ágyú működtetéséhez 8-10 tüzér és 5-7 közkatona kellett - ez utóbbiak fő feladata a lőszer szállítása volt az ágyúktól. 50-100 méterre letáborozott lőszerszállító kordéktól. A tüzérség alapvetően kétféle lövegből állt: ágyúkból (8 és 12 fontos ütegek) valamint a rövidebb hatótávolságú, ám robbanó és világító tölteteket is kilőni képes mozsárágyúkból (howitzer). Az ágyúkat általában párban alkalmazták, és a fő célpontjuk mindig az ütegeket támadó ellenséges csapatok voltak: ebben a szerepben a howitzerek jártak az élen; 1805-ben az ütegek (4-6 ágyú) szárnyain már legalább 2-2 howitzert helyeztek el a rohamok visszaverésére - és ebben bizony igen hatékonyak voltak. (A játékokban az ágyúk általában rendkívül védtelenek a támadó gyalogsággal szemben.) A tüzérség hatótávolsága igen jelentős volt: a mozsarak 16 kilós lövedékeiket 700-1200, a 8 fontos ágyúk (3.9 kg) 1500, míg a 12 fontosok (5.9 kg) már 1800 méterre is ellőttek, bár hozzá kell tenni, hogy a pontosságuk az említett távolságok felénél volt igazán jó. A rohamozó gyalogság ellen hatékonyan használták a srapnel (grapeshot) tölteteket, melyek 500-600 méteren belül rendkívül nagy pusztítást voltak képesek véghezvinni az ellenséges seregek soraiban - Napóleon ezzel oszlatta szét az 1795-ben a forradalmi kormány ellen lázadó tömegeket.

MINIMUM CONFIG: PIII 1 GHz, 256 MB RAM, 64 MB videokártya (GF3 vagy erősebb)
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Hogy sikerült ilyen gyengére megcsinálni a csatákat?

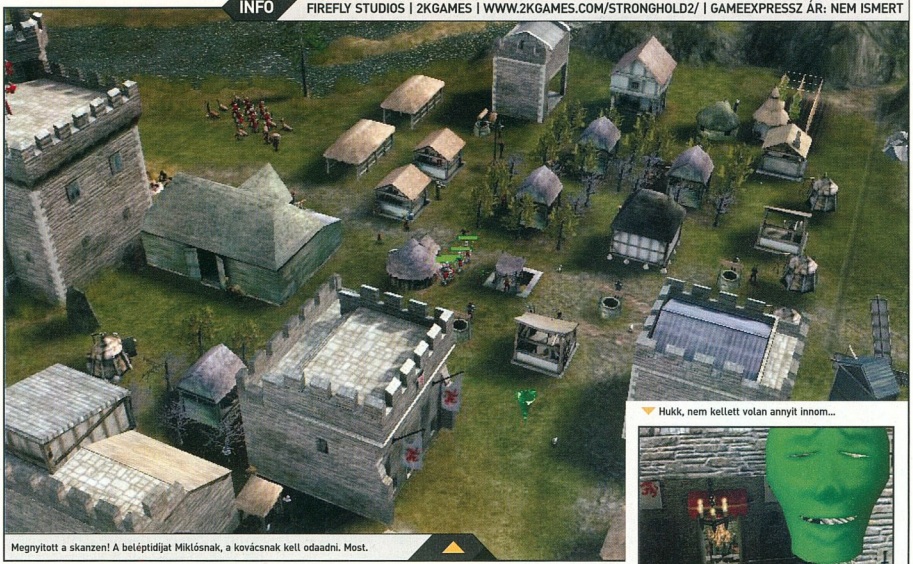
DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | MEDIEVAL: TOTAL WAR - **88%** ROME:TOTAL WAR - **90%**
NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **16** ÓRA

- Használható diplomácia
- Áttekinthető stratégia
- Kellemes grafika
- A csaták megvalósítása
- Változatosság hiánya

70% MULTIPLAYER **72%**

INFO FIREFLY STUDIOS | 2KGAMES | WWW.2KGAMES.COM/STRONGHOLD2/ | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT



Megnyitott a skanzen! A beléptidíjat Miklósnak, a kovácsnak kell odaadni. Most.

Hukk, nem kellett volan annyit innom...

STRONGHOLD 2

Majdnem király lépked fakó lován

Egyszer volt, hol nem volt, az Üveghegyen is túl, a messzi Játékföldön éldegélt egy stratégiai játék, mely hibái ellenére rengeteg embernek szerzett feledhetetlen pillanatokat. A lenyűgözően izgalmas középkor szerelmeseit egytől-egyig magához csábította a stuff, hiszen segítségével egy egészen picikét mindenki belekóstolhatott az akkori világba. Persze semmi nem lehet tökéletes, a Stronghold (mert bizony ő volt az) sem. Teltek-múltak az évek, ő is megöregedett, varázsa egy idő után tovaszállt. De szellemi örökségét maga után hagyta legkisebb fiának, a Stronghold 2-nek, aki a legkülönfélébb megpróbáltatásoktól megedzve most tettre kész felnőttként tér vissza, hogy beteljesítse apja küldetését, azaz örökre bevésse magát a játékosok szívébe.

Máskor nem a Moszkva téren toborzok embereket az építkezéshez...

Hangulatkeltő meséből talán ennyi elég is, most foglalkozzunk inkább magával a játékkal. Nem feltételezem, hogy mindenki olvasta előzetesemet a cuccról, ezért igyekszem majd minden egyes aspektusát rendesen elmagyarázni, hogy mindannyiótoknak kedvet szerezzek hozzá.

Talán akkor vágjuk is bele. Az alapsziuval azért gondolom, tisztában vagytok (tekintsetek csak a képekre!), adva van ugyanis egy, a harcászatra és városépítésre nagyjából megegyező mértékben kihegyezett real-time stratégia, megbolondítva a már emlegetett mesés, de kegyetlen középkori háttérrel. Feladatunk nem kevesebb, mint gyakorlatilag a semmiből létrehozni egy virágzó települést, majd egy ütőképes hadsereget felállítva leigázni a magukat ásznak gondoló ellenségeket. Rögtön itt már említeném is az első jó pontot, a játék ugyanis a vadabb és a szelídebb játékosoknak is tartogat egy-egy kampányt, aprócska átfedésekkel természetesen, azaz a békés uralkodók sem maradnak ki teljesen a csaták örömeiből.

Persze az is világos mindenkinek, hogy semmilyen háború nem jöhet

A GYERMEKEK KERESZTES HÁBORÚJA

Mivel a játék erősen kötődik a keresztes háborúkhoz, úgy érzem, nem mehetek el szó nélkül amellett, mire is volt képes a középkorban az emberi butaság és fanatizmus. Mikor a keresztes hadjáratok sikerei már távoli emlékek voltak, az egyháznál úgy gondolták, csak a tiszta erkölcsű és érintetlen gyerekek győzhetik le a gonoszt, és mivel a szülők ezt megtiszteltetésnek vették, tömegesen hordták csemetéiket a kiképzőtáborokba, és hamarosan megkezdődött a középkor egyik legnagyobb szörnyűsége, a gyermekek keresztes háborúja. Persze a szerencsétlenek nagy része már útközben meghalt, akik pedig esetleg elérték volna a Szentföldet, azokat megölték, vagy rabszolga-kereskedők hurcolták el. Azt hiszem, ezek után új értelmet nyer a sötét középkor kifejezés...

BŰNBOCSÁNAT?

Gondolom mindenki hallott már a középkorban alkalmazott drasztikus büntetési módokról, elég, ha csak a tolvajok kezének levágását említjük. Nos, a fegyelmezésre a játékban is lehetőségünk nyílik, hiszen gyakorta találkozhatunk az élelmiszerraktárból lopó bűnözőkkel. Őket a városi őrség kapja el, majd egy börtönbe kerülnek, ahonnan is előbb-utóbb bíróságra vezet az útjuk. Innentől már miénk a választás, hogyan is térítjük jó útra a tolvajokat: nyilvánosan ketrecbe zárhatjuk, kikötözhetjük, vagy éppen kerékbe is törhetjük őket, ha úgy tartja úri kedvünk. Finom...

létre megfelelő anyaország nélkül, akik biztosítják a fegyver-, az élelem- és az utánpótlás-ellátást.

Az elődtől ellentétben itt most már komolyabban megizzaszthat minket a városépítés nemes feladata, hiszen egy elég bonyolult termelési rendszerrel állunk szemben. Adva vannak az alap nyersanyagok (kő, fa, vas) és az egyszerű élelmezési cikkek (gyümölcs, hús), de ez még messze nem lesz elég a sikerhez. Ki kell építenünk a fegyvergyártás láncát (műhelyek-raktár- barakk), meg kell tisztítanunk a várost és a vidéket a zavaró tényezőktől (patkányok, „szemét", vadállatok, banditák), és persze alattvalóink kedvében kell járnunk, hogy jól dolgozzanak, és ne hagyják el kicsiny birodalmunkat.

Ehhez számtalan szórakoztató és kulturális lehetőség áll rendelkezésünkre: a méhkaptár-gyertyaöntő-templom háromszög, vagy éppen luxuscikkek gyártása, mesemondók városba hozatala, mulatságok rendezése. Persze lehetőségünk nyílik a kereskedelemre is, ha éppen úgy tartja úri kedvünk.

Nos, eddig még úgy-ahogy a mi kezünkben voltak a döntések, de előbb-utóbb mindenképpen eljutunk arra a pontra, ahol a szép szó már nem, csak a fegyverek ereje segíthet. Ilyenkor a katonaság veszi át a vezető szerepet, őket kell minél jobban kiszolgálnunk és terelgetnünk a sikeres harcokhoz. Aki viszont azt hinné, harcosok csak alibiből kerültek a játékba, az nagyot téved, hiszen rengeteg fajtájukat vehetjük irányítás alá, az egyszerű felfegyverzett parasztoktól kezdve a íjászokon és a pikásokon át egészen a lovagokig. És ekkor még nem is beszéltünk a különleges egységekről, úgy, mint a katapultok, szerzetesek, ostromlétrák stb. Apropó, ostrom! A játék során lehetőségünk nyílik hatalmas és impozáns várakat emelni, gyakorlatilag bevehetetlen akadályt teremtve ezzel az egyszerű egységeknek. Persze egy jól védett erőd ellen mi is csak cselekkel, vagy egy jól szervezett rohammal nyerhetünk, és ebben szerencsére nem is akadályoz minket holmi kamerakezelési vagy irányítási baklövés. Ha már errefelé terelődött a szó, akkor ismerkedjünk is meg a szemünk elé táruló látvánnyal, illetve a fülünkbe zúgó audiovizuális gyönyörrel. Grafika terén a fejlődés rögtön szembeötlő az előző részhez képest, de ahelyett, hogy hangzatos poligonszámokkal vagy hasonlókkal dobálóznék, inkább javaslom, tekintsetek a képekre. Minden egység és épület jól kidolgozott a játékban, kiváló hangulatot teremtenek, csupán egy zavaró tényező lép képbe. Ez pedig az, hogy a készítők el akarták kerülni az egységek túlélkedését és egymásba akadását, így most emberkéink gyönyörűen átsétálnak egymáson. Persze véleményem szerint még mindig jobban járt volna így, mintha az állandó beakadások miatt összeomló termelés miatt idegeskednénk... Hangok terén viszont semmi gond, a zene meg a szokásos, ig egyaránt. Mindemellett elérhetünk még egy scenario módot, ahol a gép ellen vagy éppen vele szövetségben csatázhatunk, illetve egy várépítő menüt, ahol senkitől sem zavartatva építhetjük fel álmaink birodalmát.

Ja ne már, megint kögulyás lesz vacsorára?

Ahogy megszokhattuk, ezúttal sem kell megfeledkeznünk a szokásos hangulatos apróságokról, amelyek az előző részt is nagyobbá tették. A legtöbb kis érdekesség az egységek munkavégzése közben érhető tetten, ebből válogattam most néhányat, de persze azért továbbra is tartsátok nyitva a szemeteket! Alapeset: a jó stratéga már rögtön a játék elején felhúz egy vadászkunyhót, mivel ez az élelemszerzés olcsó és gyors módja. A trükk ott van, mikor emberünk vadászni indul: ráló egy fácánra, a kutyája odarohan érte, mire a többi madár szétrebben, és az eb visszacipeli az áldozatot. Hát ez valami eszméletlen jó! De említhetnénk a Bedchamber nevű épületet is, ahol az úrnő lakik. Bizonyos időközönként megfigyelhetjük, amint szolgái megfürdetik, vagy éppen maga a Lord tesz nála látogatást, befekszik az ágyába, majd a függönyök összehúzódnak... a többit pedig kitalálhatjátok!)

Nos, ismét a két oldal végére jutottunk, pedig lett volna még bőven mondanivalóm. Ecsetelhetném a multi szépségeit, a helyenkénti felszínes munkából eredő bosszantó hibákat és még sok minden mást. Mégis úgy érzem, amit olvashattatok, az bőven elég, hogy megadja a kezdő lökést a játék kipróbálásához - mert hát igen, ha a Stronghold 2 nem is tökéletes, de mindenkinek érdemes belefognia, akinek nem idegen a téma és a stílus. A jó szórakozásra garanciát vállalok!

ashe
ashe@pc.games.hu

MINIMUM CONFIG: CPU 1.4 Ghz, RAM 256 Mb, VGA 32Mb (GeForce2 vagy jobb)
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért nincsen játék bugok nélkül?

DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

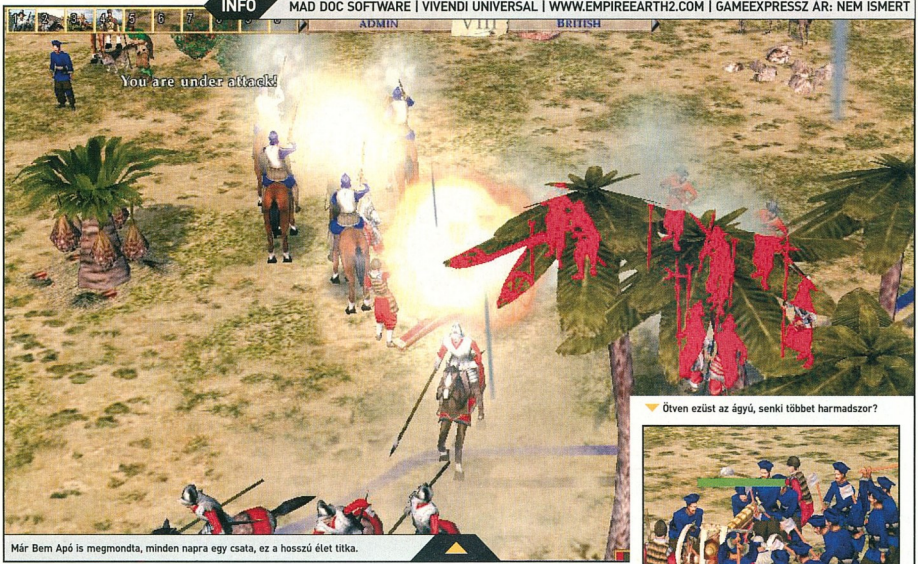
LAN/INTERNET | COSSACKS II - **83%** | ALEXANDER - **78%**
NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **24** ÓRA

- Hangulat
- Újítások
- Grafika, Zene
- Gyenge MI
- Időnkénti otromba hibák

MULTIPLAYER 86%

84%

INFO MAD DOC SOFTWARE | VIVENDI UNIVERSAL | WWW.EMPIREEARTH2.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT



Már Bem Apó is megmondta, minden napra egy csata, ez a hosszú élet titka.

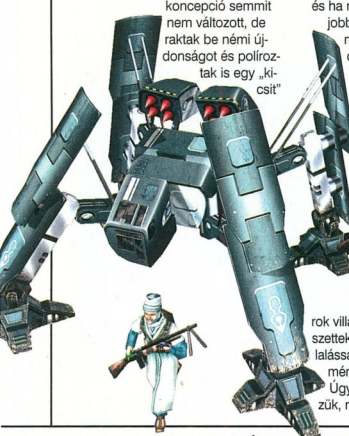
Ötven ezüst az ágyú, senki többet harmadszor?

EMPIRE EARTH 2

Valós idejű civilizációépítés

A játék 2001-ben megjelent előző része ugyan nem volt túlságosan nagy durranás (hozzátesszem, én szerettem), annyit azonban hozhatott a konyhára, hogy egy kiegészítő után kijöjjön belőle a második epizód. Az alapkoncepció semmit nem változott, de raktak be némi újdonságot és polírozták is egy „kicsit" rajta, hogy a 2005-ös színvonalnak megfeleljen. Nézzük meg, hogy milyen újdonságokat fedezhetünk fel a programban!

A legszembeötlőbb természetesen a játék grafikája, amelyet igencsak felspéciztek az előző részhez képest, és ha nem is viszi el majd az „Év legjobb grafikájú stratégiai játéka" címet, azért úgy gondolom, mindenképpen ott lesz majd a helye a dobogón. Az egységek, az épületek és a táj közelről (aminek azért valljuk be, egy ilyen jellegű játékban nincs sok jelentősége) és távolról is remekül néz ki, bár némelyik katona animációja azért hagy kívánnivalót maga után, különösen a lovasság esetében. Említést érdemel az időjárás is, amely hangulatosabbá teszi a játékot - az őszi zivatarok villámai nekem különösen tetszettek. Végeredményben tehát a tálalással nincsen gond, a kor követelményeinek maximálisan megfelel. Úgyhogy lépjünk tovább és nézzük, mit rejt a csillogó csomagolás!



AMIKOR AZ IDŐJÁRÁS IS BELESZÓL

A való életben sok hadjárat kimenetelét meghatározta, hogy a hadvezér bekalkulálta e terveibe az időjárás szeszélyeit, ám valós idejű stratégiai játékban még nem igen jelent meg ez az elem. Az EE2-ben azonban a hóesés, köd és az esőzések nemcsak a grafikai csillogás-villogás kategóriájába tartoznak, hanem ténylegesen bele is szólnak a játékmenetbe. Esős időben az egységek mozgási sebessége lecsökken - ilyenkor aztán tényleg jól jönnek az építhető utak, emellett a látótávolság is kisebb lesz. Viharok idején rádásul a nyilak és bombák pontossága csökken. Ez azonban nem feltétlenül jelenti azt, hogy az időjárás csak hátráltató tényezőként jelenik meg - hiszen ha belekalkuláljuk a terveinkbe, akkor akár még előnyt is kovácsolhatunk belőle. Ebben segítséget nyújt, hogy bár az időjárás véletlenszerű, lehetőség van az előrejelzésre: ha az adott korszaktól függő mennyiségű outpostot felépítjük, akkor kapunk egy általános előrejelzést, sőt, a fejlettebb korokban még egy óra is jelzi az időváltozás bekövetkezésének idejét.

Ahogy az várható volt, több korszak (15, kőkortól a szintetikus korig), több nemzet (14), több épület és több egység van a játékban - ez utóbbit meg se számoltam, de például csak szárazföldi egységből 12 kategória létezik (könnyű gyalogság, nehéz gyalogság 1-2, könnyű tüzérség, nehéz tüzérség stb.) melyek konkrét típusa természetesen korról korra változik. És akkor még nem beszéltünk a vízi és légi járművekről, a nem katonai célú egységekről, na meg a minden nemzetnél rendelkezésre álló 3 speciális egységről.

Hogy a dolog azért ne legyen túl egyszerű, ezek az egységek nemcsak statisztikáikban térnek el egymástól, hanem a jó öreg kő-papír-olló koncepcióval megfelelően az egyes kategóriák bónuszt vagy éppen büntetést kapnak attól függően, hogy milyen ellenféllel harcolnak. Személyes vélemény, de az első rész harcrendszere, ahol látni lehetett minden egységnél, hogy milyen jellegű a támadása (például zúzó, szúró, vágó), illetve mi ellen véd vagy hatástalan („az ellen nem véd" :)) a páncélzata, sokkal áttekinthe-

több volt játék közben, nem annyira elvont, mint ez, ahol külön meg kell tanulni, hogy minek mi a gyengéje. Hasonlóképpen nekem nem jött be túlságosan az egységek fejlesztési módja sem - mindössze három szinten tuningolhatjuk az egyes egységfajtákat, nem úgy, mint az elődben, ahol kiválaszthattuk, hogy egy-egy típus mely tulajdonságát (páncélzat, támadóerő, hatótáv, életerő) szeretnénk feljavítani. Igaz, az egy picit bonyolultabb volt, de több variációs lehetőséget biztosított.

Ahol egyértelmű fejlődést véltem felfedezni, az a játék kezelőfelülete, ott ugyanis jó néhány olyan funkció jelent meg, amelyekkel szerintem a jövőben más programoknál is találkozhatunk. Mindjárt itt van a „jómunkásemberek" irányító panelje. Első ránézésre csak a kitermelt nyersanyagok mennyiségét mutatja, ám itt szabadon pakolászhatjuk a rendelkezésre álló dolgozókat anélkül, hogy külön meg kéne például keresnünk a legközelebbi kórakást ahhoz, hogy egy melóst odaküldjünk. Nagyon hasznos funkció, ha egyszer megszokjuk, egy csomó időnk lesz más dolgokkal foglalkozni. Hasonlóképpen ötletes a jobb alsó sarokban lévő PIP (Picture in picture - kép a képben) képernyő, amely tulajdonképpen egy második kameraként funkcionál - ugyanúgy valós időben mutatja az eseményeket, sőt, parancsokat is adhatunk ki rajta. Így például egyszerre két helyen is tudunk harcolni, vagy esetleg harc közben is építkezhetünk a hátországban anélkül, hogy egy pillanatra is elhagynánk egy ütközet helyszínét. Ezek a funkciók egyébként lehetővé tették, hogy a játékban lévő térkép módban is (amikor a képernyő nagy részét egy 2D térkép foglalja el) hatékonyan irányíthassuk birodalmunkat, miközben sokkal jobban áttekinthetjük a világban zajló eseményeket. A térkép egyébként külön területekre van osztva, melyek jelentősége abban áll, hogy egy területre csak meghatározott számú épületet húzhatunk fel - tehát ha erősebb birodalmat akarunk, akkor több provinciát kell birtokolnunk. Érdekes, hogy építkezni akár olyan területen is tudunk, amely az ellenség kezén van: ilyenkor mindössze az a különbség, hogy egy kicsit tovább tart az épület befejezése. Ez új távlatokat nyit a játékban, és eddig ilyesmivel nem is nagyon találkozhattunk. Épületeket egyébként el is foglalhatunk, és ehhez még csak speciális egység sem kell: mindössze gyalogos katonáknál kell kiadnunk a „capture" parancsot, melynek hatására az épület „lojalitása" csökkenni kezd, és ha elfogy, akkor átáll hozzánk. Ugyanez a hűségrendszer érvényes minden egységre, ám a katonák átállításához már papokra van szükségünk. Apróság ugyan, de hasznos, hogyha valamit vagy valakit elkezdünk áttéríteni, akkor az azt támadó egységeink automatikusan más célpontok után néznek.

Szólni kell még a tudományos rendszerről - ebben a játékban ugyanis a találmányok kifejlesztéséhez és a korszakok közötti lépkedéshez is csak és kizárólag technológia pontokra van szükség, melyet viszont csak az egyetemeken termelhetünk. Minden korszakban 12 technikai újítás (4 gazdasági, 4 katonai és 4 birodalmi) várja, hogy megismerjük, és ezekből legalább 6 kell ahhoz, hogy új korszakba léphessünk. A dolog érdekessége, hogy bizonyos technológiák hatása sok esetben a következő korszakokban sem múlik el, ám ha új korszakba lépünk, akkor a múlt technológiáit már nem fejleszthetjük ki. A dilemma tehát adott: siessünk-e a korszaklépésekkel, hiszen azok adják az új egységeket és épületeket, vagy inkább fejlesszünk ki minél több technikát, mert azok esetleg hosszú távú előnyöket biztosítanak? Nos, ez csak és kizárólag rajtunk és a játékstílusunkon múlik. A diplomáciai rendszerben is jelentek meg újítások. Az nem újdonság, hogy szövetségre léphetünk más nemzetekkel, hadat üzenhetünk, esetleg nyersanyagokat küldhetünk egy másik játékosnak. Az viszont igen, hogy lehetőségünk van egységeket és területeket is adnivenni, sőt, szövetségeseinkkel szabályos haditerveket is készíthetünk a beépített szerkesztő segítségével és így szinkronizálhatjuk a hadműveleteinket. Ez valószínűleg multiban lesz igazán hasznos, egyjátékos módban a gépi szövetséges nem nagyon reagált a tervekre.

Végül említést kell tenni a crown (korona) rendszerről is. A játék során a gép időről-időre kiértékeli, hogy melyik játékos a legerősebb, illetve mennyire sikeres a háborúskodás, a birodalom és a gazdaság területén. Ez a játékos egy bizonyos időre (néhány perc) megkapja az adott terület koronáját, amely egy választható bonuszt jelent, plusz megjelenik egy hadvezér, aki jótékony hatással van a körülötte lévő egységekre illetve épületekre. Bizonyos játékfajtákban a koronák megszerzése és megtartása a feltétel a győzelemhez.

A 3 egyjátékos kampány illetve a rengeteg beállítási lehetőséggel ellátott skirmish mód mellett természetesen a különféle multis játékmódok teszik teljessé a programot. A kilencféle játékmódban maximum 10 játékos vehet részt, akár gigantikus méretű, több mint 50 régiót tartalmazó térképeken is, ember legyen a talpán, aki átlát egy ekkora játékterületet!

Összességében az EE2 méltó folytatás az elődhöz képest, sok tekintetben felülmúlja azt, különösen a kezelés területén. Ezzel együtt úgy érzem, annyi újítás nincs a játékban, hogy az olyan játékosokat hosszú távon a képernyő előtt tartsa, akik már eltöltöttek némi időt mondjuk az EE1-el, az Age of Empires sorozattal vagy éppen a Rise of Nationsszel. Nem azért, mintha a játék rossz lenne, csak a téma egyszerűen egy kicsit már lerágott csont.

SzabFer
szabfer@pc.games.hu

Az esélytelen küzdelem mintapéldája

Egyenrangú utak kereszteződése, kié az elsőbbség?

A sárkány megjelenése meglepte a sokat látott pilótákat is.

MINIMUM CONFIG: P4 1,5 GHz, 256 MB RAM, 64 MB videokártya (GF3 vagy erősebb)
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Nem lehetett volna egy kicsivel több játékmenetbeli fejlődés?

DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

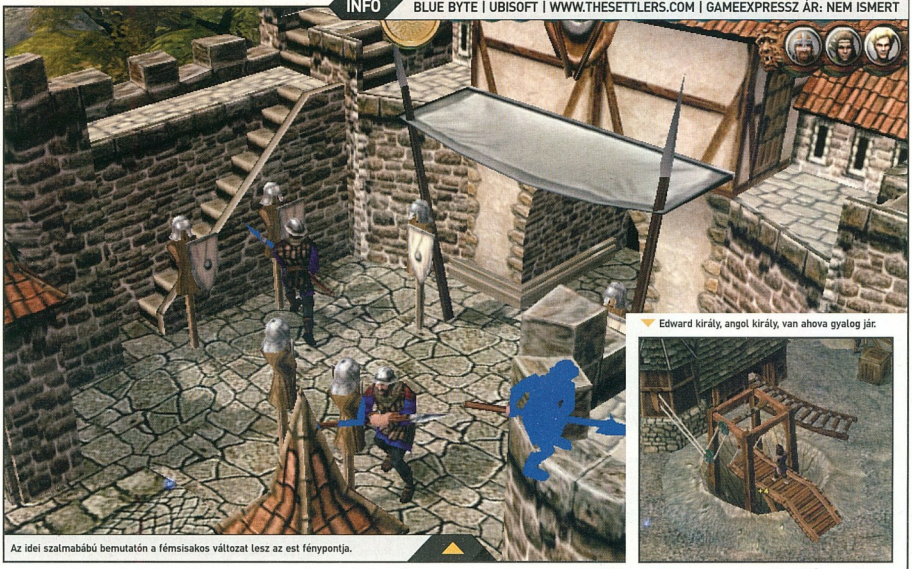
LAN/INTERNET | RISE OF NATIONS - 90% | AGE OF EMPIRES - 94%

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **18** ÓRA

- + Kezelési újdonságok
- + Összetett
- + Kellemes grafika
- − Sablonos
- − Kevés újdonság

75%

INFO BLUE BYTE | UBISOFT | WWW.THESETTLERS.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT



Az idei szalmabábú bemutatón a fémsisakos változat lesz az est fénypontja.

Edward király, angol király, van ahova gyalog jár.

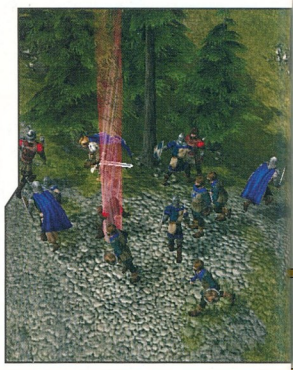
SETTLERS: HERITAGE OF KINGS EXPANSION DISK

A béke soha nem tart örökké, amíg van akinek gonoszság lakozik a szívében.

A királyságban, bár végre Dario, a trón jogos örököse uralkodott, nem tartott sokáig a béke. A birodalom ősi ellenségei, bár seregeik széttfutottak Dario győzelme után, titokban erőt gyűjtöttek, és most ismét gyújtogatnak, fosztogatnak a birodalom határai mentén, ráadásul egy új démoni hadsereg is a határmenti falvakat fosztogatja. Így hát hősünknek a jogar helyett újból a kardját kell a jobbjába vennie, és hűséges barátaival harcba szállni, hisz az egész nép királyára vár, hogy megmentse őket és a királyság békéjét fenyegető sötét és gonosz hordáktól.

Ahogy azt sejteni lehetett a februárban megjelent Heritage of Kings sikere után, tartogattak még némi meglepetést, és utánpótlást a fejlesztők. Nincs ezen mit csodálkozni, hiszen amíg töretlen egy játék népszerűsége, addig kell még egy lapáttal rádobni, és egy kiegészítő lemezzel újabb vásárlásra ösztönözni azokat, akiknek birtokában van az alapjáték. Azt, hogy miért nem egy újabb résznek adták ki, önálló játékként, fogalmam nincs, ennek az okát szerintem igazán csak a cég marketingosztályán tudnák megválaszolni. De foglalkozzunk inkább a játékkal. Ugye emlékeztek még az alaptörténetre? Igen, biztos sokan végigjátszották közületek, de azért röviden összefoglalom a történetet. A hősi múltra visszatekintő birodalom, melyet még Keron király egyesített, Mordred király vasöklétől ismét darabjaira hullott, és az egykor békés királyság területére baljós, gonosz árnyék vetült. Mordred katonái, sok-sok évet töltöttek azzal, hogy lázasan keresték a királyi család utolsó sarját, a trón örökösét. A keresés lassan alábbhagyott, és Mordred megnyugodott, hogy nincs senki, aki a hatalmát fenyegetné. Ám egy napon, Thalgrund faluból, anyja halálos ágyához hívtak egy fiatalembert, aki ott tudta meg, hogy ő a trón törvényes örököse, és csak ő egyesítheti újra a régi birodalmat, és szabadíthatja fel a gonosz Mordred zsarnoksága alól. Az alapjátékban végigkísérhettük, ahogy Dario, hűséges barátai segítségével megtörte a gonosz hatalmát, és véghezvitte a feladatát. A birodalom ismét a régi lett, és Dario elfoglalhatta jogos örökségét, ő lett a király. Eltelt néhány békés év, de most ismét sötét felhők gyülekeznek a birodalom egén. Egy napon súlyos támadás éri az egyik építkezést, és az incidens után magának Dariónak kell utána néznie. Így kezdődik az „Expansion Disk" újabb küldetéssorozata, amelyben Dariónak ismét kardot kell ragadnia, és felvennie a harcot a békét fenyegető ellenséges csapatokkal.

Hogy ne csupán egyszerűen a történet folytatása legyen a kiegészítő lemez, a fejlesztők belegyúrtak néhány újítást, és természetesen készült néhány pálya is, melyen a gép ellen, és néhány, melyen több játékos ellen harcolhatunk hálózatban, vagy az interneten az Ubisoft szerverén. A legfontosabb újítás a technológia eggyel magasabb szintre emelése, ami azt jelenti, hogy megjelennek az ágyúk mellett a lőfegyverrel felszerelt gyalogos katonák, és a hídépítés. A tüzérségen is finomítottak valamit, mivel már külön lehet ágyút készíteni a gyalogság ellen, és külön az épületek ellen, de természetesen megmaradtak a bónuszként megszerez-



hető nagy lötávolságú, különleges ágyúk. A technológia magasabb szintre emelése négy új tudomány kifejleszthetőségét hozta magával. Az első mindjárt a matematika, amelynek felfedezése után a munkásaink építeni tudnak egy úgynevezett mérnöki lakot. Ebben az épületben tanyázó szakállas emberkéknek köszönhetően azután a dolgozóink képesek lesznek hidat építeni az arra alkalmas helyen. Nagyon sok pályán híd nélkül egyébként nem is tudnánk mozogni, hiszen sok helyen folyó állja akár a mi, akár az ellenségeink útját. A következő új kifejleszthető tudomány a távcső használata. Ennek felfedezése után képesek leszünk tavernát építeni, de a farmok mellett itt tudnak élelemhez jutni a munkásaink, de inkább az a jelentősége, hogy itt tudunk mesterlövészt és tolvajt toborozni, mert ugyebár hol máshol tanyáznának az ilyen sötét alakok. De el is jutottunk mindjárt a játékban megjelenő új karakterekhez. A mesterlövész, mint az a nevéből is adódik, amellett, hogy messzire és pontosan tud lőni, meg tudja mutatni a távcsövén keresztül a sötét ködbe burkolózó távoli területeket, és a nyersanyaglelőhelyeket is. A tolvajnak is két lényeges képessége van, az egyik a belopódzás az ellenség táborába, és ott az épületek felrobbantása (de bármilyen más építményt is fel tud robbantani), na és

A korra kevésbé jellemző, de a játékban bevetheted a kék ninjákat.

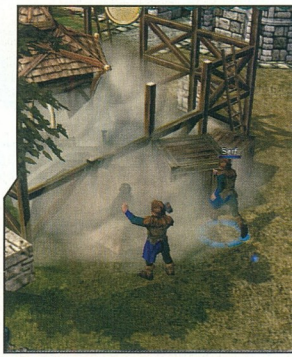
természetesen a modern nevén nevezett ipari kémkedés. A következő a „Matchlock" vagyis a kovás puska feltalálása, ami után a tavernából hotel fejleszthető (ez a szint kell a tolvaj felfogadásához) és az úgynevezett „Gunsmith shop" felépítésének lehetősége, ahol a lőfegyverek készülnek. A negyedik új tudomány, a huzagolt puskacső, amelynek a kifejlesztése a fegyverbolt fegyvergyárrá fejlesztéséhez kell. Ezen tudományok megszerzése után, (ellopni is lehet) a munkások négy új képességet kapnak. Tudnak építeni mérnöki lakot, ahol a hídépítő mérnökök dolgoznak, tudnak hidat, „Gunsmith Shop"-ot, valamint tavernát építeni. De itt még nincs vége az újításoknak, ugyanis megjelent három új különleges képességű karakter is, amelyek a többjátékos módokban lesznek választhatók, az eddig meglévő három mellé, Dario öt hűséges társán kívül. Közülük kettő női karakter, így Kala, aki mérgezett nyilakat és mérges gázfelhőt tud bevetni a harcban, Yuki, a japán szamuráj lány, aki egy japán dobófegyverrel harcol, és kétféle tűzijátékkal kedveskedik. Az egyikkel pánikba ejti az ellenséget, a másikkal az ellenség munkásait vonja el a munkától egy rövid időre, hogy a tűzijátékban gyönyörködjenek. A harmadik új karakter Drake, a különleges képességű mesterlövész, aki távcsöves puskájával hatalmas távolságból képes az ellenség sorait ritkítani, és ráadásul a közelében lévő többi lövész célzó képességét is képes megnövelni egy rövid időre. És ezzel eljutottunk a többjátékos, azaz multiplayer részhez, hiszen ez az a stílusú játék, amivel igazán élvezetes csatákat nyomhatunk egymással, kihagyva a gép mesterséges intelligenciáját. A többjátékos módra helyi hálózatban, és interneten az Ubisoft szerverén van módunk. Mindkét esetben vadonatúj választható pályákat találunk, meg-

Hiába jössz nekem a sameszaiddal, a fánkomból nem eszel.

pedig szám szerint húszat, amelyeken kettőtől hat játékosig játszhatunk egyszerre ugyanazon a pályán. Ahogy az lenni szokott, vagy mi indítunk egy játékot, vagy beszállunk egy már futó, illetve előkészített, és a csatlakozókra váró játékba, ugyanis a többjátékos menetek csak akkor indíthatók, ha minden játékos csatlakozott, és készen áll. Aki indítja a pályát, tehát húsz térkép, és három játékmód közül választhat. Az első a „Conquer", amikor az ellenség minden egységét, és a főépületét kell eltüntetni, a második a „Technology Race", amelyben az győz, aki először eléri a technológiai fejlődés csúcsát, a harmadik pedig a „Point Game", amelyben egy óra a játék-idő, és a végén a legtöbb pontot elért játékos győz. Ezen kívül beállítható a fegyverszünet ideje négy fokozatban. A CF0 azt jelenti, hogy nincs korlátozás, a CF1 15 perces, a CF2 30 perces nyugalmat enged, a CF3 pedig azt szabja határnak, amikor az első játékos kifejleszti valamennyi tudományt. Ezeken kívül van egy „Fastgame" a beállítások között, amelyet kiválasztva tulajdonképpen egy „Skirmish" veszi a kezdetét, ugyanis minden játékos egy véletlenszerű, de azonos szintű technológiai szinten kezd, kiépített birodalommal, és fejlett populációval. Az interneten, mint azt említettem, az Ubisoft szerverén lehet játszani, ahol tíz szoba várja a játszani kívánókat, de egyelőre inkább a németeket, ugyanis a szobáknak is német nevük van, ráadásul, ahogy tapasztaltam, az ott fellelhető játékosok is szinte csak német anyanyelvűek, viszont aki tud ezen a nyelven, remekül elcseverészhet a jelen lévőkkel a szobákban a chat ablakon keresztül. A csevegésre egyébként játék közben is van lehetőség, akár úgy, hogy az egész csapat látja, akár úgy, hogy csak egy kijelölt játékostárssal beszélgetünk. A végére hagytam még egy új dolgot, legalábbis ami ezt a játékot illeti. Kapunk a kiegészítő lemezzel egy pályaszerkesztő programot, amelylyel, mint a nevéből adódik, tetszőleges csatateret kreálhatunk, amelyen elhelyezhetjük a Settlers-ben előforduló valamennyi katonát, hőst, épületet, tereptárgyat, sőt néhány olyat is, amely csak a hangulatot fokozza (pl. régi királyi kastély), de egyébként semmi funkciója nincs. A pályaszerkesztő kezelése egyrészt teljesen egyszerű, és egyértelmű, hiszen csak beállítjuk a méretét, kialakítjuk a domborzatot, elhelyezzük a vizeket, hegyeket, fákat, nyersanyag-lelőhelyeket, néhány épületet, karaktert, és azt gondolhatjuk, már készen is vagyunk. Nos eddig valóban készen is van, de mindezek után még az elhelyezett karakterek viselkedését is beállíthatjuk a meglévő scriptek hozzájuk rendelésével. Erről a részről sajnos már nem maradt helyem írni, de néhány órás próbálkozás után még azok is profi pályákat tudnak szerkeszteni, akik eddig soha nem találkoztak pályaszerkesztővel.

Nos ennyi fért bele a két oldalamba a Settlers kiegészítő lemezéről. Összefoglalásként csak annyit, hogy véleményem szerint önálló részként is megállná a helyét, de aki játszani akar vele, sajnos kénytelen megvenni az alapjátékot is. Az viszont biztos, hogy remek szórakozás lehet mindenkinek, aki szereti a valós idejű stratégiákat.

Clemi
clemi@pc.games.hu



MINIMUM CONFIG: 1 GHz PIII, 256 MB RAM, 32 MB VGA, DirectX 9.0c, 500 MB HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért nem adták ki önálló játéknak?

DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | AGE OF EMPIRES - 94% | WARLORDS IV - 88%

NEHÉZSÉGI SZINT: | REALIZMUS: | 10 ÓRA

- + Tetszetős 3D környezet
- + Könnyű irányíthatóság
- + Izgalmas küldetések
- − Néha túlságosan kötött
- − Nincs automatikus mentés

85%

LEÍRÁSOK

77 SECRET OF THE LOST CAVERN - 80%

A franciaországi Lascaux-ban időszámításunk előtt tizenötezer évvel az első ember a barlangok mélyén bölényeket és más ábrákat rajzolt a falra. Ennek az a hit volt az alapja, hogy ezekkel az ábrázolásokkal hatalmába kerítheti a hús-vér állatot, és így sikeres lesz a vadászat. A Secret of the Lost Cavern-ben rengeteg barlangrajzzal találkozhatsz majd, a tovább lépéshez, a barlangokból történő kijutáshoz elég sokat kell tanulmányoznod majd ezeket az ábrákat. Végre egy újabb point'n'click kalandjáték érkezett a szerkesztőségünkbe, amely azonban felemás érzéseket keltett tesztelőnkben.

78 DUNGEON LORDS - 68%

A számítógépet, illetve annak perifériáit megtámadó vírusok egyik legveszedelmesebbike az egeret veszélyeztető ún. szétklattyintó nyomogatásserkentő. Gyakran egyszerű, profán formájában, holmi lövöldözős játék képében jelenik meg, olykor azonban előfordul, hogy rafináltan kalandjátéknak, vagy szerepjátéknak álcázza magát. Nos, amikor gépemre települt a Dungeon Lords nevű program, még nem sejtettem, hogy effajta konzolosító veszedelmet engedtem útjára: azóta azonban egerem temetése megtörtént, így elmesélem hát szomorú történetét.

80 SACRED: UNDERWORLD - 84%

Az Ascaron Diablo-klónja még mindig ötletes, humoros, kellemes. A kiegészítő nem világrengető, ráadásul akár sóványnak is lenne mondható, mégis soknak érzi az ember, hála a német kreativitásnak és precizitásnak. Szárnyas-patás démon, kalapácsos-puskás törpe bivalyméretű legyek és méteres gilisztáck ellen, hercegnőmentős akcióban, csak itt, csak most, csak önöknek...

KALAND/RPG KRONOLÓGIA

A JÖVŐ - ELŐREJELZÉS

- Pilot Down: Behind Enemy Lines – 2005/08 Oxygen Interactive
- EverQuest II: Desert of Flames – 2005/09 UbiSoft
- Fahrenheit – 2005/09 Atari
- Phantasy Star Universe – 2005/02 Sega
- Myst V: End of Ages – 2005/02 UbiSoft
- Auto Assault – 2005/04 NCSoft
- Gothic III – 2005/04 JoWood
- Neverwinter Nights 2 – 2006/01 Atari
- Age of Conan: H. Adventures – 2006/02 Funcom
- Mage Knight: Apocalypse – 2006/02 Namco

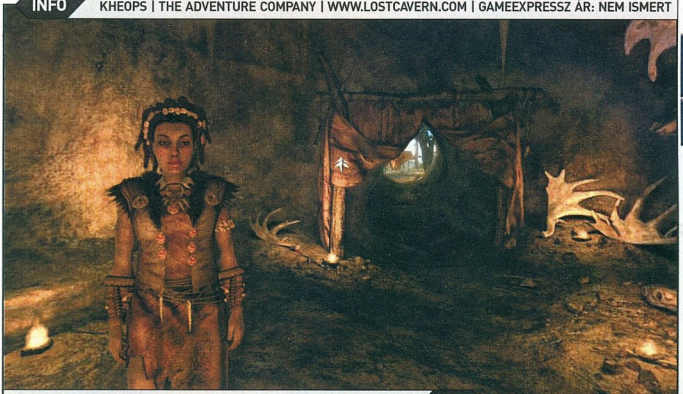
A JELEN - MEGJELENÉSEK

- The Bard's Tale – 2005/07 Codemasters
- Asheron's Call: Throne of Destiny – 2005/07 UbiSoft
- Secrets of the Lost Cavern – 2005/06 Dreamcatcher
- Space Rangers 2 – 2006/06 Excalibur Publishing
- Dungeon Lords – 2005/06 Dreamcatcher
- Neocron 2 – 2005/05 Whitehall Interactive
- Restricted Area – 2005/05 Atari
- Guild Wars – 2005/05 NCSoft
- Sacred Underworld – 2005/05 Koch Media
- Still Life – 2005/05 Microids

A MÚLT - TOPLISTA

1. Broken Sword 3: The Sleeping Dragon – THQ
2. Runaway: A Road Adventure – GMX Media
3. Syberia II. – Microids
4. Pirates! – Digital Jesters
5. Morrowind: Tribunal – UbiSoft
6. SW: Knight of the Old Republic – Activision
7. Syberia – Microids
8. Silent Hill 3 – Konami
9. NWN: Hordes of the Underdark – Atari
10. Silent Hill 4: The Room – Atari

INFO KHEOPS | THE ADVENTURE COMPANY | WWW.LOSTCAVERN.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT



Jólvan na, nem telik mindenkinek lakótelepi lakásra...

SECRET OF THE LOST CAVERN

Vissza a kőkorszakba, mikor az emberi faj megszületett.

Sokat és sok helyen olvashattatok és tanultatok már az ősemberek életéről, arról hogyan szerezték meg az élelmüket, hogyan élték túl az időnként zord időjárást, és hogyan kezdtek el különféle eszközöket készíteni. Most bejárhatjátok azokat a helyszíneket, ősi barlangokat, ahol a különböző korú ősemberek leleteit találták az elmúlt évszázadokban a régészek, megcsodálhatjátok a barlangrajzokat, és készíthettek ugyanolyan a szerszámokat, fegyvereket, amilyeneket ezek az emberek használtak 35 ezer évvel ezelőtt.

Gondolom a „The Adventure Company" nevét nem kell bemutatnom, különösen azoknak, akik a kalandjáték kategóriába eső játékok írásait olvassák. Többek között ilyen nevek fémjelzik a nevét, mint az Atlantis-sorozat, az Egypt a Pompei és a Time Machine. Mint a felsorolásból is látszik, csupa olyan kalandjátékról van szó, ami a múlt valamely neves korszakába repíti vissza a játékosokat, de akad a repertoárjukban olyan is, amely valamely különösen fontos történelmi esemény idejére kalauzol el bennünket, de olyan is, amely a messzi jövőbe, vagy egy soha nem létező múltba visz kalandozni. Most nem kisebb vállalkozásba fogott a Totem, az MZone, és a Kheops stúdióval karöltve, mint hogy bemutassa az őseink életét, az első Homo sapiens, azaz a cro-magnoni ember korában, a mintegy 35 ezer évvel ezelőtti korban.

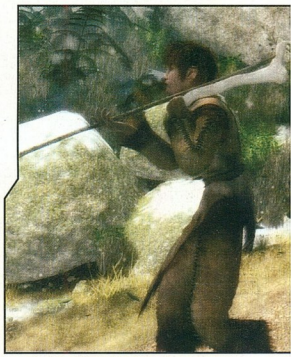
A Secret of the Lost Cavern, tulajdonképpen Lascaux barlangjaiban kezdődik, az eddig felfedezett legősibb barlangrajzok között. Hogy miért éppen itt? Nos legfőképpen azért, mert ezen rajzok születésének idejére teszik az emberiség, és az emberi művészet születését, legalábbis a régészek, és a művészettörténészek.

A játékban egy fiatal Homo sapiens bőrébe bújva járjuk be az akkori világot, azt a világot, amelyben ez a fiatal élhetett, valahol a mai Dél-Franciaországban, Lascaux környékén. A mellett, hogy megcsodálhatjuk, mit láthatott az akkori ember, milyen állatokkal találkozhatott, nem kevés rejtvénnyel és feladattal kell megbirkóznunk a kis hősünk bolyongása alatt. Magunknak kell elkészítenünk a vadászathoz, halászathoz szükséges eszközöket, tudnunk kell, mi szükséges a tűzgyújtáshoz, fel kell ismernünk a barlangrajzokat, és meg kell érteni azok üzenetét. Ehhez a nem kis feladathoz egy remekbeszabott enciklopédia lehet a segítségünkre, amelyben szinte mindenre megtaláljuk a részletes és hiteles magyarázatot, bár sajnos egyelőre csak angol nyelven.

A játék tehát vérbeli kalandjáték, vagyis a „point and click" módszerrel tudunk haladni, és használni minden olyan tárgyat, melyet találunk. Például tudnod kell, hogy a tűzgyújtáshoz egy kis száraz fű, egy dara puha fakéreg, és egy darab keményfa kell. Ha mindezt megtalálod, és letesszed a megfelelő helyre, képes leszel tüzet gyújtani, és világítani egy barlangban. Ilyen, és ehhez hasonló feladatok várnak tehát a játékosokra. Ha a területen, ahol vagyunk, valamilyen eszközt, vagy tárgyat lehet használni, akkor a kurzor alakja megváltozik, és ha nálunk van a megfelelő eszköz, akkor csak kézbe kell venni, és arra a pontra mutatni, ahol használni kell. Ez eddig ugye a klasszikus kalandjáték sémája, de mint az lenni szokott ebben a stílusban, fel kell készíteni a szürke állományt is az alaposabb igénybevételre, mert a szerzők nem szükölködtek a feladványokban, amelyeket meg kell oldani ahhoz, hogy sikerüljön végigjátszani a játékot.

Mint az elején említettem, az eredeti helyszíneket próbálták meg rekonstruálni a képernyőinkre a fejlesztők, és ehhez maximálisan felhasználták azokat az eredeti barlangrajzokat, amelyeket a régészek találtak ebből a korból. Olyannyira sikerült ez a rekonstrukció, hogy már rögtön a játék elején, mikor a lascaux-i barlangokban kell megoldanunk az első feladványokat, viszontláthatjuk azokat a híres rajzokat, amelyeket az első emberi alkotásoknak tartanak, és mindezt olyan élethűen, mintha valóban ott járnánk. A rejtvények megoldása után egy-egy rövid átvezető animáció után kapjuk a következő feladatot, amivel egyszerre az enciklopédiánk is kiegészül az újabb információkkal, ahhoz mérten, ahogy haladunk előre a játékban. Mire a játék végére érünk, egy teljes tudástár birtokosai leszünk, és biztos, hogy sokkal többet fogunk tudni arról a korról, mint mikor elkezdtünk játszani. Pontosan ezért tudom mindenkinek ajánlani, akinek van elég türelme, szereti a rejtvényeket, és szeretne többet megtudni a cro-magnoni emberről.

Clemi
clemi@pc.games.hu



SECRET OF THE LOST CAVERN NYEREMÉNYJÁTÉK

Az Automex Kft. kettő darab eredeti Secret of the Lost Cavern játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

Hol kezdődik a játék története?

Sorolj fel két, a játék kiadója által terjesztett sorozatot!

Mi a neve a játékot fejlesztő stúdióknak?

A megfejtéseket a 130. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt július 5-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Secret of the Lost Cavern játék
1325. Bp. Pf.:315

automex MULTIMEDIA

MINIMUM CONFIG: P-III 800 MHZ, 64 MB RAM, 64 MB-os videokártya, 16X CD ROM
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Tekintve, hogy a fiatalabb korosztályt célozza, lesz honosított verzió?

DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | EGYPT - 88% ATLANTIS - 86%

NEHÉZSÉGI SZINT: | REALIZMUS: | 28 ÓRA

- + Valósághű környezet
- + Szórakoztatva tanít
- + Beépített enciklopédia
- − Nincs támpont
- − Kicsavart logika

65%

INFO HEURISTIC PARK | KIADÓ: TYPHOON GAMES | WWW.DUNGEONLORDSGAME.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: 6990 FT

Milyen kedvesek a helyi lakosok, itt csernobilban...

Apa, anya, kész a vacsora!

DUNGEON LORDS

Bradley és az agyonkoptatott egér esete

A számítógépet, illetve annak perifériáit megtámadó vírusok egyik legveszedelmesebbike az egeret veszélyeztető ún. szétklattyintó nyomogatásserkentő. Gyakran egyszerű, profán formájában, holmi lövöldözős játék képében jelenik meg, olykor azonban előfordul, hogy rafináltan kalandjátéknak, vagy szerepjátéknak álcázza magát. Nos, amikor gépemre települt a Dungeon Lords nevű program, még nem sejtettem, hogy effajta konzolosító veszedelmet engedtem útjára: azóta azonban egerem temetése megtörtént, így elmesélem hát szomorú történetét.

Minden úgy kezdődött, hogy a PC Games 2004/5-6 számában Immortal tollából megjelent egy igen alapos ismertető az akkor még javában készülő Dungeon Lords című játékról. A hírek arról szóltak, hogy az a bizonyos D. W. Bradley, aki a Wizardry sorozatok legjobb részeit készítette, s akinek a nevéhez fűződik a néhány éve megjelent, s a szerepjátékosok körében sikert aratott Wizards & Warriors címet viselő szerepjáték, nos, ez az alkotó most új játékon dolgozik. Egy játékon, amelyben a karakterfejlesztés, a kalandozás, a meseszövés megőrzi a régi hagyományokat, de a játék akciódúsabb lesz, nagyobb és szebb elődeinél.

Az akkori előzetes igen részletesen kitért a játék minden részletére: a háttérsztorira, az irányítására, a grafikára, a szerepjáték-elemekre (karakterfejlesztésre, harcra és varázslatra), s mint-hogy mostanra a játék elkészült (májustól már kapható is, s valószínűleg a hazai boltokban is hamarosan feltűnik), nekem most kényelmesen csak annyi dolgom lesz, hogy elmeséljem, mennyit váltott valóra a várakozásokból s ígéreteiből.

A játékban egy általunk megformált karakterre nem kisebb feladat vár, mint hogy megmentse Fargrove királyságát az ellene törő gonosztól. Ez nem lesz egyszerű feladat: hősünknek nagyhatalmú varázstárgyakat kell összegyűjtenie, amelyet még a régi időkben készítettek a legbölcsebb mágusok. Bonyolítja a képet, hogy a király lánya is eltűnt, a háttérben pedig felsejlik némi szerelmi szál, egy kis ármány, árulás és gonosz praktika. A történet - bár így első hallásra nem tűnik különösen eredetinek - tartalmaz néhány olyan fordulatot, amelyből látszik, hogy vérbeli meseszövő áll a háttérben, de mindehhez rögtön hozzáteszem, sajnos, a játék úgy van megalkotva, hogy a történet egyszerűen nem tud érvényesülni; nem hiszem, hogy bárki számára a sztori jelentené a játék legsarkalatosabb részét. És ez bizony máris egy rossz pont. Egy szerepjáték, amelyben a történet gyakorlatilag csak körítésként van föltálalva a főétel mellé, már nem lehet olyan ízletes, hogy mind a tíz ujjamat megnyaljam utána. S hogy akkor mégis mi a főétel? Hát nem más, mint a realtime zajló szörnykaszabolás. Igen, szomorúan jelentem (s ezzel, azt hiszem, minden lényeges információt el is mondtam a játékról): ez kérem konzolják játék. Nem is tudom, hogyan tévedt a számítógépek világába. Szeretném jelezni, nincsenek fenntartásaim a konzolgépekkel szemben (sőt, az SNES-től a Sega Saturnon és PS-X-en keresztül a Nintendo 64-

PRÓBÁLD KI - PERMANENS ÚJJÁSZÜLETÉS

Hogy a játék az ifjabb korosztályokat célozza meg, abból is látszik, hogy egy nagyon kellemes continue-rendszert alkottak meg a játék készítői. Nevezetesen: hősöd váratlan, ám nem meglepő elhalálozása esetén (elvégre ki bír egy egérrel nyolcvanhatszor kattintani fél perc alatt?) egy gombnyomással újjáéleszteted hősödet. Ilyenkor elveszti ugyan az addig összegyűjtött tapasztalati pontjait (persze csak azokat, amelyeket még nem használt fel a karakterfejlesztésre), de egyébként pontosan onnan folytathatja a kalandot, ahol kényszerű alvilági kitérője előtt abbahagyta. Ez egy nagyon kényelmes módszer, s a játékkal töltött hosszú órák során talán az egyetlen dolog volt, ami maradéktalanul elnyerte tetszésemet. Ugye értitek, miért...

M.I. - HOL?

Amint említettem, a programban annyi apró hiba maradt benne, hogy önmagában már ez is elveszi az ember kedvét a játéktól, de mindemellett még az ellenfelek mesterséges intelligenciája is kritikán aluli. Komoly főellenfeleket győztem úgy le, hogy megkerestem egy olyan pontot, ahonnan valami útkeresési problémája miatt nem tudott elmozdulni, s szitává lőttem ökelmét. A szörnyek gyakran annyira buták, hogy egy fát vagy követ is képtelenek megkerülni, ugyanakkor menekülésről még csak nem is hallottak. Taktikájuk pedig az esetek jelentős részében annyira kiszámítható, hogy egyes szörnyeknél mint valami jól begyakorolt koreográfiát, roptam a penge-táncot: lépés, vágás, vágás, védekezés, lépés, vágás, vágás...

ig mindenféle konzolom volt, aztán álltam át a számítógépekre), de azt mégsem néztem jó szemmel, hogy a Dungeon Lords játékmenete ennyire... hogy is mondjam... enynyire újhullámosan gagyisztikus lesz.

Mert miből is áll játékbeli tennivalónk? Kapunk egy feladatot: keressünk föl valakit, szerezzünk meg egy tárgyat, vigyünk el egy levelet stb. Hősünkkel útra kelünk, az úton pedig véletlenszerű gyakorisággal véletlenszerűen generált ellenfelek

Ezek a pókok egyre nagyobbak itt Paks környékén...

rontanak ránk; ezeket addig ütjük, vágjuk, míg ki nem nyuvadnak, akkor összegyűjtjük a testükből kipárolt javakat és tapasztalati pontokat. Majd megérkezünk a helyszínre, ott harcolnunk kell az ezúttal előre eltárolt ellenfelekkel (de hogy szebb legyen a dolog, még ilyen helyeken is akadnak véletlenszerűen generált szörnyek), majd máris kapjuk az újabb feladatot, s kezdődik minden előlről. Csak vándorlunk és harcolunk, csak harcolunk és vándorlunk, s már igazándiból azt se tudjuk, mi a jó: ha megbízónk elmondja, melyik úton menjünk (tiszta uncsi, akkor hol a felfedezés öröme), vagy ha hallgat, mint a sír, hogy keressük meg mi a célhelyet (bolyongunk egy csomót, amit állandóan megszakít az idegesítő szörnygyilkolászás).

Nincs mit szépíteni: ez a játékmenet úgy elfuserált, ahogy van. A világ hatalmas, ez dicséretes, de rögvest elmegy az ember öröme, ha ezer órán át kell masíroznia, míg eljut egyik pontból a másikba (az igaz, hogy a játék közepétől már teleportálási képességünk gyorsítani tudja ezt az ide-oda császkálást). Ugyan, ne mondja már nekem senki, hogy nem lehetett volna egy olyan utazó-rendszert kialakítani, amelyben a világtérképen automatikusan halad a karakterünk, s csak akkor kapjuk vissza a főképernyőt, ha történik valami akció! Ez a módszer sok bosszúságtól megkímélne minket, ráadásul könnyebben el is lehetne igazodni a világ térképén. Szóval a vándorlás meglehetősen unalmas, s mindezt csak tetézi, hogy ha az utunk során harcra kényszerülünk, feladatunk kimerül az egér bal gombjának csapkodásában. Pedig bizony, a harc körülbelül ennyiből áll. Lehet ugyan kombózni, egy-két speciális ugrást, perdülést, vágást bemutatni, de minek? Egyrészt a szörnyeket az esetek többségében az egér veszett nyomogatásával is le lehet győzni (egérpártiak beáldozhatnak egy billentyűt is), másrészt az ellenfelek intelligenciája oly csekély, hogy az esetek jelentős részében sértetlenül tudunk kijönni a küzdelemből (lásd erről a lapszéli jegyzetet).

A játék grafikája nem egetverő, de helyenként kifejezetten szép; az alkonyat a tövidék fölött, vagy a hajnali derengésben felsejlő lápvidék igazán klasszra sikeredett (öreg rókák biztosan értik, ha anyányit mondok: Isharos szép emlékeim jutottak eszembe). Ezzel szemben a belső terek kidolgozása nagyon gyenge, s ez kétszeresen is öngól. Először is azért, mert csúnya. A külső terek szép kialakítása után egyszerűen túl nagy a kontraszt: a várakban alig akad egy-két bútor (a szerencsétlen királynak még trónszéke sincs!), s hogy a fogadók szobái az esetek többségében teljesen üresek, egyszerűen nevetséges. Másrészt viszont ez a fajta megmunkálás nem megy a program stílusához. Ha ugyanis azt mondom, ez egy klasszikus, a régi időket felidéző szerepjáték, akkor elnézhetők az ilyen grafikai elnagyolások, hiszen kárpótol minket az összetettség, a szabályrendszer apró finomságai és a nonlineáris játékmenet.

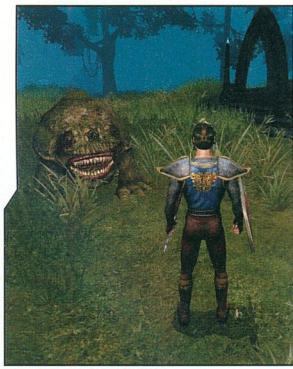
A Dungeon Lords viszont egy „realista" kalandjáték, azaz egy élő világot kíván megjeleníteni, ebben az esetben viszont az üres házbelsők éppen olyan rossz szájízt hagynak, mint például az állva, teljes nyugalomban „haldokló" mágus (ezért adtam a játék „realizmusára" csak négyest).

Valamelyest ugyan még lendít a dolgon az egyszerű, de egyszerűségében is nagyon jó karakterfejlesztési rendszer, de sokat már ez sem segít. A szörnyek leölésééért szerzett pontokat íziben szétdobhatjuk a különböző alaptulajdonságaink és képzettségeink között, lényegében nincsenek korlátok, harcos is varázsolhat, varázsló is lehet mester a zárnyitásban stb. Ez jó dolog, de minden szépsége semmivé foszlik akkor, amikor a játék minden egyes jelentősebb eseménynél, sztorifordulatnál menthetetlenül kattintgató-bajnoksággá fajul.

Mindezt tetézik azok a súlyos bugok, amelyeket úgy látszik, a Wizards & Warriors óta nem sikerült a Heuristic Park fejlesztőinek semlegesíteniük: beragadó ajtók, beszorúló kamera, csak többszöri próbálkozás után aktiválódó kapcsolók, s ami a legfőbb - a játékkal eltöltött idővel arányosan hosszabbodó töltési idők a pályarészek között (ez nem vicc, becsszóra így van, valami memóriakezelési probléma lehet).

Van, aki emlékezik még közületek az 1999-ben megjelent Crusaders of Might and Magic című kalandjátékra? Nos, aki nemcsak emlékszik, de játszott is vele, pontosan tudja, mire számítson. Igen, a Dungeon Lords annak a játéknak korszerűsített kiadása, semmi több.

S ha már konzoljátékokat emlegettem a cikk elején... Pc-ket nyűvő barátaim, volt valaha kezetek között a Nintendo 64-re írt Zelda (Ocarina of Time)? Csak annyit mondok: ezúttal a nagy Bradley is jobban tette



volna, ha előbb végignyomja a konzolvilág e legendás darabját. Biztos vagyok benne; ez esetben a Dungeon Lords sem az a játék lett volna, amilyennek most megismertük.

Tarcsa Zoltán
tacsa.zoltan@pc.games.hu

DUNGEON LORDS
NYEREMÉNYJÁTÉK

Az Automex Kft. három darab eredeti Dungeon Lords játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

Hogy hívják a játék fő tervezőjét?

Milyen játék fűződik a nevéhez?

Mely királyságot kell megmentenie a főhősnek?

A megfejtéseket a 130. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt július 5-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Dungeon Lords játék 1325. Bp. Pf.:315

automex MULTIMÉDIA

MINIMUM CONFIG: 1 GHz, 64 MB RAM, GeForce2 64 MB RAM, 400MB HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Annyi siker után hogy lehet így eltéveszteni a célközönséget?

DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | CRUSADERS OF M. & M. - **75%** BLADE OF DARKNESS - **90%**

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | 22 ÓRA

- Szép tájak
- Jó sztori
- Csapnivaló MI
- Egyutas játékmenet
- Monoton szörnyceplés

68%

INFO ASCARON | ASCARON | WWW.SACRED-GAME.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: 3990 FT

Itt kiborult egy rakomány ketchup, a hétszünyű koponyányi monyók legnagyobb örömére.

SACRED: UNDERWORLD

Amikor a kevés is elég...

Az én gyengeségem lehet, hogy az olyan összetett, szigorú és kötött szabályrendszerű cRPG-kben, mint például a Neverwinter Nights, picit elanyátlanodom. Valószínűleg ezért szerettem bele első látásra annakidején a Diablóba, hiszen ott volt minden, ami engem kielégített: a fantasy-ban eredő szerepjáték-gyökér, mely azért igen kedves nekem, plusz jó sok agyatlan akció, mely szintén jólesik néha az embernek. Az ügyesen továbbfejlesztett Diablo2 aztán örökre elrabolta a szívem - és alaposan odavert az iparnak, amely próbálkozott ugyan utolérni a királyt, de ezek jó része szánalmas próbálkozás volt csupán. Mindezidáig a Dungeon Siege-nek sikerült beférkőznie a Blizzard remekműve mellé az én kis „hack 'n' slash szentélyembe" (bár a Divine Divinity is ott kucorog az imazsámolyon) - ám tavaly újabb sikeres versenyző jelentkezett: a Sacred.

A német Ascaron fejlesztői megtették azt, amit mások nem mertek: bevallottan múzsájuknak tekintették a Diablo2-t, nem görcsöltek, megtartottak mindent, amit a Blizzard-játékban jó volt, mellétették saját ötleteiket (mint a lovaglás vagy a kombórendszer), alátoltak egy hiteles univerzumot és egy hatalmas világot. Mindezt nyakon öntötték rengeteg humorral, tele a játékipar nagyjaira történő utalással (lásd a Pacman-labirintus vagy épp és pont a Diablo „anyavárosa", Tristram), és - ami nálam végképp nyerő húzásnak bizonyult - kazalnyi filmes utalással, mind szövegben, mind olyan mókákban, mint a gladiátorra való Terminátor-napszemüveg, vagy a Péntek 13 alaphelyszíne, a Crystal Lake, és ott Jason maszkja és bárdja. Mindez be is jött a csapatnak, hiszen csak Németországban az első hétvégén eladtak belőle 50 ezer példányt, és több országban is számos közönség- és szakmai díjat besöpörtek. Márpedig ilyenkor az ipar íratlan szabályai szerint kötelező kiadni egy kiegészítő lemezt...

Sajnos sok példát hozhatnánk fel arra, hogy ez a „kötelező" kitétel hány gyenge, „rókabőr-ízű" terméket szült. Első látásra az Ascaron friss pitéje sem tűnt túl laktatónak: két új karakter, egy új sztori és létsík, mindezekhez természetesen csomó új cucc, no és némi grafikai csiszolás. Mivel azonban biztam a szakácsokban, már csak eddigi munkáik alapján is, megelőlegeztem nekik a bizalmat. Lássuk, mit kezdtek vele!

Az első jó ötlet a két, teljesen eltérő új hős. A törpe tipikus „Gimli", azaz a hatalmas fejszék és kalapácsok értő forgatója, plusz a mechanika és kovácsmesterség szakembere. Rengeteg érdekességet sikerült e sablonból kiszedniük a fejlesztőknek. Először is a fickó nem használhat íjat, ám a távolsági támadások kedvelőinek nem kell félnie: megjelentek a lőfegyverek - a muskétákat, pisztolyokat csak a kisember kezelheti. Hátán még egy batyu is helyet kapott, benne ágyúval, lángszóróval, gránátokkal és taposóaknákkal - ezeket csak a megfelelő harci technika megtanulása után vetheti be; velük például multiban is igen értékes csapattaggá

TELEPÍTÉSI GYORSTALPALÓ

A játékhoz szükséges egy installált alapjáték, és mivel a lemez semmiféle foltozást nem tartalmaz, ezért még telepítés előtt ajánlott a legfrissebb (1.8.26) patch letöltése és felrakása.
A dolgot bonyolítja, hogy alapjátékból is sokféle van (sima, bolti pluszos, kézi pluszos), de a hivatalos weblapon minden megtalálható. A felrakásnál két pont közül választhatsz. A „standalone" béken hagyja az eredetit, ez akkor jó, ha például egy régi verziós szerveren akarsz multizni.
Az „overwrite" egybegyúrja a két játékot, a kiegészítő saját könyvtárába átpakolja a régiből szükséges fájlokat, plusz az exportált karaktereidet (exportálni még a telepítés előtt érdemes, mivel a mentések az új verzióval nem működnek). Fontos a nyelvi változat egyezősége, azaz International verzióra csak ugyanilyen Underworld pakolható.

válik. Termeténél fogva viszont nem ülheti meg a lovakat, így sok rohangálásra kell számítani. A démon vele szemben tulajdonképpen a szeráf sötét fele, ha RPG-ben gondolkodunk, kb. a „dark paladin" megfelelője, így elsősorban a pallosok állnak jól a kezében (plusz íjak közül csak a számszeríjat használhatja), és a közelharc mellett igen erős mágust nevelhetünk belőle. Különlegessége az alakváltás: tűz-, méreg- és energiadémon formát ölthet, ilyenkor minden támadásához ezen elementálsebzések is hozzáadódnak, plusz az ilyen támadásokkal szemben nő az ellenálló-képessége, ráadásul mindegyikhez jár egy-egy jobbgombos támadás. A „pokolmágiák" viszont a támadásokat és védelmet erősítik, kedvencem a Tentacles: minden leölt ellenfél testéből egy csáp nő ki, mely mérgezi a körben állókat, hatalmas vérbált lehet rendezni a segítségével.

A két új karakter animációja ismét zseniálisra sikerült, a törpe például a lángszórózás előtt akkurátusan szemére illeszti az addig homlokára tolt hegesztőszemüveget, de érdemes megfigyelni a démon mozgását is, amikor különféle fegyvertípusok (kard, íj) vannak a mancsában. Magán a grafikán sokat nem változtattak a fejlesztők, de erre sok szükség nem is volt, jól nézett ki eddig is - mondjuk, amikor a sűrű erdőben meglep az ellen, még mindig jó lenne, ha látnám, mi történik, de ha a pálya forgatásához 3D kell, akkor inkább maradjunk ennél. A kezelőfelületen apróbb csiszolások történtek, a tulajdonság/képesség váltására szolgáló, sokat szidott apró piros/zöld bogyó viszont eltűnt, helyette a felirat alapja lett egyetlen hatalmas gomb, ezért mindenképp dicséret jár. És ami még okos, hogy kaptunk egy plusz gyorsbillentyűt: a hozzánk szegődötteket a „B" gombbal tudjuk gyógyítani, ami jóval könnyebbé teszi a kísérős küldetések végrehajtását. Apropó, missziók: az alapjátékot játszva démonnal feltűnt, hogy nincsenek már egynapos, rohanós megbízások, nyugodtan maszatolhatunk a szörnyekkel, ameddig jólesik. Jók az új szövegek, beszólások is, mondjuk a démon hangja picit nyomi, de együtt lehet vele élni. Vele játszva viszont hatalmas hangulatelem, hogy kezdetben rémülten menekülnek előle a városiak, később, ahogy egyre több hőstettet hajt végre, megszokják, majd megszeretik.

Az Underworld felrakásához mindenképp szükség van az alapjátékra, ám a helyzet picit bonyolultabb; pár jó tanácsot a mellékelt szövegdobozban találtok, bővebb információkkal a CD Games következő számában szolgálok. Ha sikeresen a merevlemezre költözött az alvilág, egyszerre két játék is a birtokodba kerül. Az alapművet a két új karakterrel játszva rengeteg új küldetés, két egyéni „sorsvonal", valamivel nagyobb pálya és persze a sok, itt is elérhető új cucc teszi újból végigtolásra érdemessé. Az új kampányhoz viszont minimum 25-ös szintű karakterre lesz szükség, ezeket vagy a régi játékodból exportálod, vagy nekiállsz feltápolni egy friss hőst. Aki egyből fejest akar ugrani az új mesébe, kap egy 29-es törpét és egy ugyanilyen szintű démont, melyek „félkészek", azaz tetszés szerinti irányba folytathatod fejlesztésüket.

Az új sztori indulása elég egyszerű: bár a gonosz mágus, Shaddar elpusztult, ennek keserű ára volt: Valor herceg is meghalt. A küldetés elején az alvilágban találod magad, ahol egy megidézett, rettentő lény elrabolja a herceg özvegyét, Vilya bárónőt. Őt követve jutsz az alsó létsík felső szintjére, ahol az exférj szelleme kéri kedvese kiszabadítását - feladatod tehát ismét világmegmentés plusz hölgyszabadítás, hogy egy újabb sablont hozzunk be a képbe. Eme felső világ meglehetősen bizarr és sajátságos. Már lakói is azok - első barátaidat is csak némi túlzással lehet emberszabásúnak mondani, az ő bizalmukat azzal nyered el, ha viszel nekik egy kiló karajt, amit frissen kanyarítottál ki valamelyik két lábon (mellesleg: kecskelábon) járó disznóból. A díszes kompániát bivalynagyságú legyek és pókok, horgászálom-méteres gilisztás és egyéb dögök egészítik ki, bár én még csak a játék legelején jártam. A többjátékos üzemmód kedvelői kooperatív kampány és a deathmach-hez hasonló „hack n' slash" mód közül választhatnak - ezek indításához mindenképp szükséges egy, az alapjátékhoz készített felhasználói fiók, ezt kell „feltápolni" egy Underworld CD-kulcs hozzáadásával. A két új karakter mindenképp új szint visz a játékba, és a társas bolyongás valóban hatalmas hangulatot és mókát ígér.

A landolást még gyakorolnom kell... bárcsak kilátnék a fülkéből!

Ha így a végén a bevezetőben megpendített kérdésre kell válaszolnom, azaz arra: kötelezően kiizzadt anyagról, vagy egy tartalmas sütiről van-e szó, a válaszom: picit mindkettő, ám inkább utóbbi, hála a valóban tehetséges és kreatív Ascaron teamnek. Picit a Maxis-féle Sims-kiegészítők köszönnek vissza: marketingszempontok ide vagy oda, azért csak megvesszük a cuccot, mert ötletes, jól összerakott, a sanda gondolatokat feledtető, átgondolt termékről van szó - annak ellenére, hogy mint ott, itt is picit boszszantóak az alapjáték megmaradt, létező hibái. Ám mivel a kiadó és fejlesztő már bejelentette a második részt, bízhatunk abban, hogy ezeket kijavítják, és egy remek játékkal leszünk gazdagabbak majd. Addig meg bőven kitart ez a felturbózott verzió - hiszen a Diablo2-vel is egész jól átvészeltünk már vagy öt évet...

]{redenc
kredenc@pc.games.hu

Tudtok adni egy kis tüzet? Otthon hagytam az öngyújtómat...

MINIMUM CONFIG: 800 MHz CPU, 256 MB RAM, 16 MB VGA (DX8), 3 GB HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Nem lehetetett volna a régi bugokkal is foglalkozni picit?

DVD: Demó, Video, Patch, Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | DIABLO 2 - 96% | DUNGEON SIEGE - 90%

NEHÉZSÉGI SZINT: | REALIZMUS: | 20 ÓRA

- + Ötletes újdonságok
- + Remek animáció
- + Humor
- − Lehetett volna több is
- − Pár régi és újabb bug

84

7 SINS **83**

LEÍRÁSOK

83 7 SINS - 52%

Pofátlanul lekoppintott Magna Cum Laude, de hogy valaki miért lop hulladékot, azt nem értem, valószínűleg itt kezdődik valahol a megélhetési bűnözés, pedig a Monte Cristonak nem lenne rá szüksége. Színes-szagos udvarlásszimulátor, de ha így kell csajozni, inkább kolostorba vonulok. Szextelen szex, ruhába bújt meztelenség, sótlan humor, örök talány: kinek, minek, miért?

84 SCAR: SQUADRA CORSE ALFA ROMEO - 87%

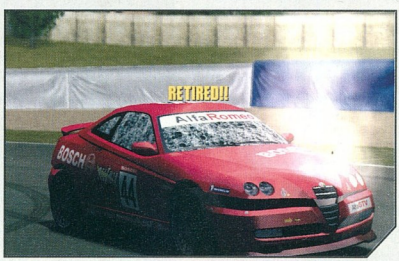
Akinek komolyak a szándékai (értsd: kizárólag komoly szimulátorokkal hajlandó terhelni a gépét), az ne reméljen túl nagy csodát, viszont aki szereti az olasz autókat, a szép tájakat, a változatos, színes játékmenetet, és van egy kis szabadideje, az örülhet, mert a SCAR pontosan ezt a réteget szolgálja ki.

86 SINGLES 2: TRIPLE TROUBLE - 66%

Tehetséges grafikusok nekiállnak játékot készíteni, de második nekifutásra sem jön össze nekik, lopni meg nincs pofájuk több, mert már így is gyanúsan Sims-re hajaz a termék. Rettentő gépigényű szimulátor a 3D kedvelőinek és kukkolóknak, szép testben lélek nincs, játék is alig, a csókra nyitott száj inkább nagyot ásít.

88 NHL EAST SIDE HOCKEY MANAGER - 85%

Azt hiszem az NHL-t senkinek sem kell bemutatnom, hiszen mindenki tudja, hogy a mágikus rövidítés észak-amerikai jégkorong ligát jelöli. Talán azt sem kell mondanom, hogy ez odaát az egyik legnépszerűbb sportnak számít, de persze azért a vén kontinensen is vannak követői, elég csak a Skandináv országokra gondolni, de az utóbbi időben már hazánkban is igen nagy rajongótábornál büszkélkedhet a sportág. Nos, számukra jó hír, hogy ezentúl a már hagyományosnak mondható sima szimulátor mellett, menedzserként is kipróbálhatják magukat, akár a nemrég említett topligában, akár saját kontinensünkön.



SZIMULÁTOR/SPORT KRONOLÓGIA

A JÖVŐ - ELŐREJELZÉS

- MotoGP: Ultimate Racing Technology 3 — 2005/09 THQ
- X3: Reunion — 2005/09 Deep Silver
- Heroes of the Pacific — 2005/09 Codemasters
- Panzer Elite 2 — 2005/11 UbiWood
- Madden NFL 2006 — 2005/Q3 Electronic Arts
- 187 Ride or Die — 2005/Q3 UbiSoft
- TOCA Race Driver 3 — 2005/Q4 Codemasters
- NFS: Most Wanted — 2005/Q4 Electronic Arts
- Silent Hunter 4 — 2006/Q1 UbiSoft
- Smash Up Derby — TBA Atari
- Crashday — TBA Oxy Interactive

A JELEN - MEGJELENÉSEK

- Brian Lara International Cricket — 2005/07 Codemasters
- Universal Combat: A World Apart — 2005/07 Dreamcatcher
- Perfect Ace 2: The Championships — 2005/06 Oxygen Int.
- Pro Cycling Manager — 2005/06 TBA
- Juiced — 2005/06 THQ
- Customplay Golf — 2005/06 Fusion Labs
- SCAR — 2005/06 Black Bean Games
- Singles 2: Triple Trouble — 2005/06 Deep Silver
- 7 Sins — 2005/06 Digital Jesters
- NHL Eastside Hockey Manager 2005 — 2005/05 Sega

A MÚLT - TOPLISTA

1. Pro Evolution Soccer 4 — Konami
2. Richard Burns Rally — SCi
3. GTR — 10tacle Studios
4. Colin McRae Rally 2005 — Codemasters
5. Fifa 2005 — Electronic Arts
6. Freelancer — Microsoft
7. NFS: Underground 2 — Electronic Arts
8. Lock On: Modern Air Combat — UbiSoft
9. Pacific Fighters — UbiSoft
10. NHL 2004 — Electronic Arts

INFO ROTOBEE | DEEP SILVER | WWW.SINGLES2.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT

Remélem nem vette észre, hogy herpeszes a szám

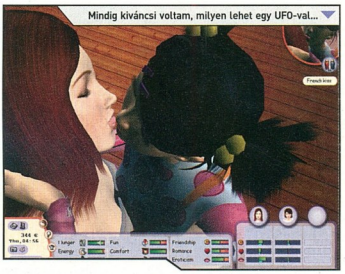
Furcsa, ez már a harmadik éjszaka, amikor annihilálodik a melltartóm...

SINGLES 2: TRIPLE TROUBLE

Ép testben épp hogy lélek nincs...

A legnagyobb újdonság, hogy immár a kéróba három embert költöztethetsz be, amiből jó kis szerelmi háromszög kalapálható össze. A sztorimód egy fiatal párról szól, akik szakítanak, az általunk választott hős (akár a fiú, akár a lány lehet az) más városba költözik, ahol megismerkedik egy szobatársat kereső ázsiai leányzóval. Aztán kiderül, hogy a harmadik lakótárs maga az ex, aki körül ráadásul egy ellenfél legyeskedik - cél persze a visszahódítás. Ezen kívül van szabadjáték is, háromszintű: az egyszerű Apartment, a nehéz Backyard (egy szerencsétlen alaprajzú lakásban kezded meg életed) és a luxus félemeletet kínáló Penthouse. Ez utóbb kettő azonban csak a küldetéses móka végigynomása után érhető el (plusz az is tovább folytatható szabadon).

Van egy új helyszín is, itt lehet ismerkedni a Sims Hot Date mintájára, a lakásban pedig lehet bulikat rendezni, a la House Party. Összesen 17 karakter szerepel a játékban (ebből mondjuk csak öt új van, a többi régi ismerős), a választék tehát elég nagy az ismerkedésre és haverkodásra. És hogy még valami plusz átköltözzön a Maxis sikeréből: immáron van egy, a játékból elérhető butik (Outfit Shop), ahol vásárolhatunk emberünknek mindenféle ruhákat. A mindennapi szimuláció újabb részletekkel bővült, az eddig is meglévő porszívózás mellett immár rendszeresen mosni is kell a gönceinket, továbbá a képességekhez különféle tevékenységekkel bónuszokat adhatunk, például egy kis házi fűszerkert ápolása növeli a szakácstudományunkat. A kapcsolat- és szükségletrendszer picit átalakult, külön panelre került a barátság-romantika-erotika szenthárom-ság, és megjelent az ugyancsak Simsből ismerős rövid- és hosszú távú kapcsolat, utóbbi bizonyos mennyiségű tapasztalati pontokkal gazdagít éjszakai álmod közben (és csak akkor lehet valakit fel- vagy áthívni, ha ez az érték eléggé magas). Vannak persze plusz interakciók, mint a masszázs, az ágyban játék, ide értve a párnacsatát és a pettinget is - és ha már az előző részben magam is hiányoltam, az önkielégítés is megjelent, bár kissé macerás az elérése: le kell feküdni alvásra, ekkor érhető el a „Self Service" akció. És persze még több berendezési tárgy van, immár több mint 400 cucc közül választhatunk - sajnos épp úgy, mint az első részben, ezek kategorizálása ismét logikátlan, gyakorlatilag be kell vágni, mi hol van, mint nyelvtanuláskor a rendhagyó igéket. Az egész interfész egyébként kissé fapados, de hát a Maxis királyának kezelőfelülete jelenleg verhetetlen, és azt lemásolni azért már tényleg a lopás kategóriájába esne...



Amúgy, mint írtam, az édes hármast leszámítva nem sok minden változott. Pár óra játék a sztorimóddal, és roppantul unatkoztam, de becsületemre legyen mondva, végigtoltam. Nem nehéz, de kell hozzá (a nyelvtudáson kívül) párévnyi kalandjátékos tapasztalat, ugyanis a játék megmondja, mit csináljál, de azt nem, hogyan, jó adag intuíció szükséges a kitaláláshoz, és sok türelem, mivel ide-oda rohangálsz a bár és a lakás között, és minden helyszínváltás 1-2 perc töltögetést jelent. Valahogy lelketlen és súlytalan még mindig ez a cím. A mesterséges IQ elég gyenge, az önálóan cselekvő karakterek néhol rémisztően ostoba dolgokat művelnek. A fő baj szerintem az, hogy ez a játék a Sims vezérfonalára épült, és mindazok az elemek, melyeket a Rotobee készítői kénytelenek voltak kihagyni vagy megváltoztatni a plágium fenyegető árnyéka miatt, nagyon hiányoznak. A szimuláció hiába összetett, mégis lapos marad, a meztelenség és szex nekem nem ad el játékot, bár lehet, hogy másoknak igen. Ez nem rock, uraim, csak szegecselt bőrgatya, füst, fények és hangerő...

]{redenc
kredenc@pc.games.hu

MINIMUM CONFIG: .5 GHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB VGA (DX9), 1 GB HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Ezt a grafikai tudást nem lehetne valami hasznosabbra fordítani?

DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trajner

LAN/INTERNET | PARTNERS - 64% | THE 7 SINS - 52%

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **10** ÓRA

- Grafika
- Erotika
- Unalmas
- Álszent, néha prűd
- Játéktervezési hibák

66%

INFO MILESTONE | BLACK BEAN | WWW.MILESTONE.IT/ENG/SCAR/SCAR.HTML | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT

Nem arról volt szó, hogy mindenki Alfával nyomja? Ha ezt tudom, én is Ladával jövök...

Mondtam, hogy tudok kétkerekezni...

S.C.A.R.

„Oh, Alfa, miért vagy te Romeo?"

Az átlag olasz boldog, mert végre az ő autójáról is készült egy játék, mégpedig egy elég jól sikerült darab. Boldog a nagypapa, mert játszhat a harminc éves Alfasud verdájával és boldog az unoka, mert nyomhatja a 147-est vakulásig. Akinek meg nincs Alfája, az eldöntheti, melyik a legszimpatikusabb."

„GENERÁCIÓK"

Nem tudom, ki hogy van vele, de nekem sokkal nagyobb élményt nyújt kisebb teljesítményű autókkal versenyezni. A 155-ös Alfa versenyváltozata ugyan egy kivételesen gyors autó a maga 12.000-es maximális fordulatszámával és a játék pályáin elérhetetlen végsebességével, azonban én mégis szívesebben futok neki a pályának egy ősrégi, gyári Alfasuddal. Négy sebesség, 130 a vége, és olyan lágy a felfüggesztése, hogy egy kavicson is felborul - viszont nincs kapkodás, a technika nem húz ki a csávából, ha hibázok, és nem lehet erőből megoldani egy helyzetet. Vezetni is tudni kell.

Szeretek kellemesen csalódni, és ez most a SCAR tesztelése közben ráadásul duplán adatott meg. Egyrészt a játék jobb, mint amire igazán számítottam, másrészt kiderült, hogy most kivételesen nem írtam hülyeségeket az előzetesben. Tudom, a végén szokás összegezni, de most kivételesen már az elején kijelenteném, hogy a játék egész jó. Akinek komolyak a szándékai (értsd: kizárólag komoly szimulátorokkal hajlandó terhelni a gépét), az ne reméljen túl nagy csodát, viszont aki szereti az olasz autókat, a szép tájakat, a változatos, színes játékmenetet, és van egy kis szabadideje, az örülhet, mert a SCAR pontosan ezt a réteget szolgálja ki.

A játék elindítása és a főmenü között egy „Nyomj meg egy tetszőleges gombot" felirattal találkozunk, amit csak azért említek meg, mert kilépni is itt lehet a játékból (Escape), bár ez sehol nincs feltüntetve. A főmenübe érve kellemes látvány fogad. Egérrel és iránygombokkal is lépkedhetünk, azonban a túlcsicsázott menüről hamar kiderül, hogy lassú és nehézkes, hosszú távon pedig idegesítő a kezelése. Ezt az

Hogy hívják a nyugdíjast a piacon? - Szárnyasfej-vadász.

apróságot leküzdve újabb érdekességekre bukkanhatunk, például arra, hogy két külön menüpontból is elmenthető a játékállás... Praktikus vagy zavaró, mindenki maga döntse el.

Természetesen első utunk az „Instant action" menüpontba vezet, hiszen kíváncsiak vagyunk a játék grafikájára és irányítására. Az elején túl sok választásunk nincs, mivel majdnem minden pálya és autó LOCKED állapotban van, ahogy az lenni szokott. Majd idővel egyenként megkapjuk őket.

A grafika egyszerűen fogalmazva: szép. Az autók nagyon pofásak, az aszfalt teljesen valóságos, a fények szintén, és mindehhez nincs szükség atomerőműre. Belső nézet tényleg nincs (ahogy azt az előzetesben elkárogtam), de szerencsére a kedvencem, a „motor-

„EGY KANYAR, 7 ELŐZÉS"

Bizonyos pályákon elég könnyű az élre törni, főleg a nyitott versenypályákon. Ilyenkor, ha már ismerjük a pályát, egész kanyarkombinációkat vághatunk le. Például Hockenheimben a célegyenes után padlógázzal fordulhatunk jobbra, és a boxutca kijáratát is használva jó 100 méteres előnyre tehetünk szert. Ilyenkor az autó sérül, de nem jelentősen. Ugyanezek a lehetőségek megvannak Doningtonban, Lagunában és a többi hasonló pályán is. Nem sportszerű, de néha jobb, mint egy futamot tizenötször újrakezdeni...

házas" nézet helyet kapott a játékban, így végül is egy megfelelően reális nézőpontból autózhatunk végig a pályákon. A Milestone korábbi játékaiban előfordult már némi arány-eltolódás a járművek és a pálya között. Ez sajnos itt is megjelenik, ez számomra rögtön kiderült, amikor kipróbáltam egy 147-es Alfát a Laguna Seca-i pályán. A valós méretnél jó 20%-kal nagyobb az autó, ami azt jelenti, hogy legfeljebb három autó férne el egymás mellett a célegyenesben, holott a valóságban a pálya ennél jóval szélesebb. Apróság ugyan, de tény, és érdekes, hogy már a Superbike játékokban is előfordult, hogy óriásokkal kellett motoroznunk a régi Hockenheimringen.

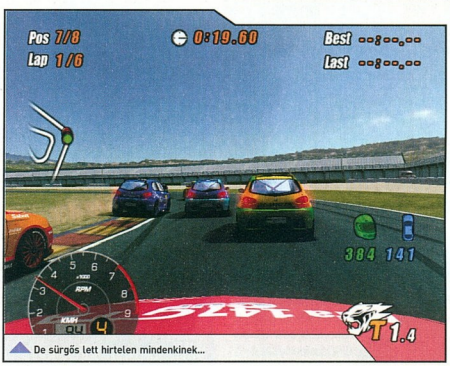
Fizikailag azt hiszem, nyugodtan nevezhetem kiemelkedőnek a játék motorját. Ami a felfüggesztésekkel történik, az egyrészt szemet gyönyörködtető (pl. egy gyári autónál elég egy rossz mozdulat nagy sebességnél, és borulás a vége), másrészt tökéletesen szimulálja és érezteti a különbséget utcai és versenyautó között. Minden kanyarban szinte érezni az autó súlypontjának elmozdulását, és kis gyakorlással bármelyik típust megtanulhatjuk „megtáncoltatni", vagyis farolva, kipörgő kerekekkel kanyarodni (ami ugyan látványos, de általában nem a leggyorsabb megoldás).

Az irányítás is segít, hogy mindezt megtehessük, és még billentyűzettel vagy egyéb digitális kontrollerrel játszva is urai lehetünk a járműnek.

A képernyőre vetített műszerek végtelenül egyszerűek (fordulatszámmérő és sebességmérő), azonban lelket melengető az az igényesség, ami által minden típusnál egyedi számtáblát láthatunk. Fontos apróság, mert ezáltal biztosabbak lehetünk benne, hogy tényleg odafigyeltek a különböző típusok egyedi vonásaira, nem csak átírtak pár paramétert a programban.

A törések első pillantásra komoly számítások és fizikai modell jelenlétét sugallják, azonban hamar kiderül, hogy ez sajnos egy elég szegényesen előre modellezett megoldás. A lökhárító mindig ugyanúgy lóg egy csattanás után, a lámpák, az ablakok ugyanúgy törnek és az autó oldala sérthetetlen, akármilyen nagy sebességgel csapódunk neki egy betontömbnek. Lenne mit tanulni a Bugbeartól (hihi, tudom, ez gonosz volt!). Miután megismerkedtünk a játék világával, fizikai törvényeivel és látványvilágával, ideje komolyra venni a figurát, és a Dynasty Mode-ra kattintani. Ez a tulajdonképpeni történetmód, igazi történet nélkül. Különböző szintű és típusú versenyek, feladatok várnak ránk, amelyek szépen egymás után válnak elérhetővé. A játék igazi érdekessége az, hogy az autókhoz semmilyen szinten nem nyúlhatunk, mind a gyári/utcai, mind a versenyzésre átalakított autók beállításai fixek, azonban karakterünk képességei és felszerelési tárgyai (értsd: öltözéke) fejleszthetőek. Érdekes, merész, de ennek ellenére használható újdonság a pilóta egészségi szintje, egész pontosan az idegrendszerének állapota. Ez nem csak a baleseteknél romlik, hanem akkor is, amikor valaki hátulról túl közel kerül hozzánk (és ez ugyanígy működik a gépi ellenfeleknél is). A gyakorlatban is az egyik legnehezebb próba egy futamon idegösszeroppanás nélkül autózni úgy, hogy valaki közben az ember nyakában liheg kanyarról-kanyarra. Azt a jelenséget, amikor valakinek tönkretesszük az idegeit, a játékban INTIMIDATIONnek hívják. Ez a képesség is fejleszthető (a sikeres futamok után kapott képességpontokkal), ugyanúgy, mint az egészségi szint, és a „gyógyulás" sebessége. Ha valaki mögött autózva az illető HEALTH szintjét nullára (de legalább 10 alá) csökkentjük (erre rá lehet segíteni egy apró koccanással is), ezzel kiütjük, vagyis KNOCKOUT-ot okozunk. Természetesen ez velünk is előfordulhat, és ilyenkor bizony benne vagyunk a csávában. Látásunk eltorzul, képtelenek vagyunk helyesen érzékelni a teret és a sebességet, a hallásunk akár teljesen el is mehet, és mindez hosszú másodpercekig tart. Másik érdekes újdonság a TIGER EFFECT névre keresztelt képesség (ez valamilyen rejtélyes módon a látásunkkal áll kapcsolatban), melynek segítségével pár másodpercet visszaugorhatunk az időben, hogy korrigáljunk egy elkövetett hibát. Első hallásra ez persze nagyon jól hangzik, azonban a valóságban nagyon oda kell figyelni, hogy tényleges használát lássuk, ugyanis mire az ember felfogja, hogy valamit elrontott, többnyire már nem elég az előző pár másodpercre visszaugrani, hogy korrigáljuk a hibát.

Nehogy megbüntessenek a záróvonal áttépésért...



De sürgős lett hirtelen mindenkinek...

A megszerezhető ruházati cikkek (számomra érthetetlen módon) szintén nagyban befolyásolják versenyzői képességeinket. Egy sisaktól jobb lehet a látásunk, egy kesztyűtől hamarabb kikészíthetjük ellenfeleinket, egy overalltól meg akár edzettebbek lehetnek az idegeink...

A sok újítás mellett azért helyet kaphatott volna pár klasszikus hozzávaló is, úgymint (változó) időjárás, különböző napszakok, pár minimális beállítás, beállítható számú ellenfél, időmérők stb., Persze ezek nélkül is szórakoztató a játék, főleg, ha rájövünk, hogy egyes pályákon több száz méteres részeket lehet majdnem „büntetlenül" levágni! :)

FREAK
freak@pc.games.hu

MINIMUM CONFIG: 1,6 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB VGA (DX9)
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Legközelebb vajon sikerül eltalálni a helyes méreteket?

DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | WORLD RACING - **86%** | PRO RACE DRIVER 2 - **88%**

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **18** ÓRA

- Grafika
- Hangok
- Fizika
- Csalni lehet benne
- Unalmassá válhat

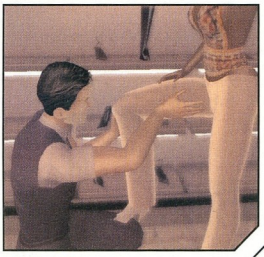
87%

MULTIPLAYER **88%**

MONTE CRISTO | DIGITAL JESTERS | WWW.7SINS-GAME.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT

Az még nem bűn, ha két fürdőnadrág összeér...

Szóval éjszakánként a melltartója annihilálódik, nappal inkább az alsónemüje?



7 SINS

A hét főbűn kismiska ahhoz a gaztetthez képest, hogy ez a játék egyáltalán elkészült...

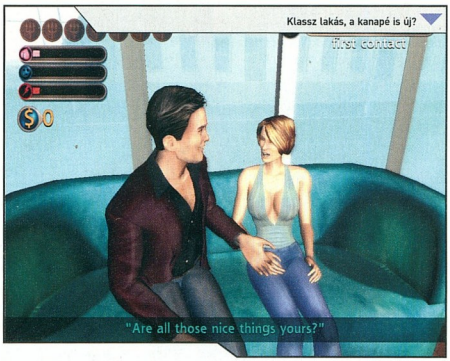
Kezemben a bizonyíték: van, akinek tetszett a bő fél éve megjelent világszégyene Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude (továbbiakban: MLC). A francia Monte Cristo csapatáról van szó, akiket annyira elbúvölt a szóban forgó produktum, hogy nyomban elhatározták: lemásolják. Nem tudom, a hét főbűn közül melyik vezette őket: a bujaság ("Adideadidit, a diditadide"), a harag ("Hogy ez miért nem nekünk jutott eszünkbe?!"), az irigység ("Nekünk miért nincs ilyen címünk?"), a kevélység („Ilyet mi is tudunk!"), a restség („Simán lemásoljuk"), a fösvénység („Ebből mi is tudunk pénzt csinálni"), vagy a falánkság („Faljunk fel mindent, ami elénk kerül!"). Megpróbálom az alábbiakban eme bűnöket a hét erénnyel egyensúlyozni.

Hit, remény, szeretet, okosság

Amikor először olvastam a játékról, tetszett az ötlet, hittem, hogy jó kis cím lesz ez, reményemet fokozta, hogy a Monte Cristo egyrészt mostanában elég jó húzásokkal állt elő (a szerethető Medieval Lords, vagy hazánk két jól sikerült címe, a DRvAK és a D-Day kiadása), másrészt volt már egy (más próbálkozásokhoz viszonyítva) egészen jól sikerült Sims-féle játékuk, a Partners, melyet annak idején mi is mellékeltünk újságunkhoz. A franciák okosan forgolódtak a piacon a 7 főbűnnel, hiszen sikerült az Atarit megnyerniük az amerikai terjesztésre, az Akellát az orosz verzióhoz, a Digital Jestert pedig az európai kiadásra, és mindegyik kiadó a maga módján - ki weboldallal, ki jópofa felmérésekkel - tolta a pacit a játék alá. Minden babának tűnt...

Igazság, állhatatosság, mértékletesség

Megpróbálom felvázolni a játékmechanizmust, mely bonyolultnak tűnik, pedig egyszerű, mint a fagolyó. Egy darab főhősünk van, aki elhatározza, hogy a nemi szervével meghódítja a képzeletbeli Apple Cityt (csak nem New Yorkra céloztak a kedves fejlesztők?), hogy jól megszedje magát. A stílusosan hét kampány során egyszerű áruházi eladóból kell feljuttatnunk őt a csúcsok csúcsára, számos puccos és híres csaj nedvező ölén keresztül. A dolog a következőképpen zajlik: van egy behatárolt tér, melyben téblábolnak az áldozatok. Kiválasztod a neked tetszőt, megszólítod. Ekkor a képernyő alján különféle mondatok bukkannak elő, mindegyik valamiféle habitushoz köthető, egyik macsós, másik rongyrázós, harmadik tréfás, negyedik benyalós, és így tovább. Meg kell tudnod, a szákmányállat mire gerjed. Ha eltalálod, a jobb felső sarokban lévő kapcsolat-



Klassz lakás, a kanapé is új?

mérő egyet ugrik. Ha elér egy szegmenset, egy új „főmondat" bukkan elő, ezt a jobbgomb+kiválaszt+balgomb kombóval megböködd (irányítás sux, portolás vezérlőről), és jöhet az újabb puhítás. Hat ilyen fázis van (első találkozás, kapcsolat, flört, szerelem, szex, szenvedély), ezeket elérve egyre több interakció válik elérhetővé, ezt ráadásul a különféle helyek is befolyásolják, mást tudsz elővezetni egy kanapén ülve, mint a bárpultnál könyökölve, vagy az ágyban fetrengve. Ez az egyik oldal.
A másik, hogy az áldozatok minden próbálkozásodat lereagálják, és ez a bal felső csücsökben lévő három mércét növeli - a felső, rózsaszín a szex, aztán jön a kék stressz, és a vörös erőszak. Ha egy csaj végigsimít a mellén, az első emelkedik, ha felbosszant, a második, ha irritálóan vartyog, az utolsó. Ha e mérők bármelyike betelik, embered agya elborul, nekiugrik környezetének, kirohan a világból, míg lenyugszik. Ilyenkor általában az addigi munkád is kárba vész, vagyis kezdheted elölről az egészet. Ezt megakadályozandó vannak kis minijátékok, épp úgy, mint a felemlegetett MCL esetében, melyek mellett egy jostick vagy egy vasvilla, plusz a megfelelő érték színének megfelelő kör látható.

A minijátékok „rendkívül érdekesek". Haragodat például úgy tudod levezetni, hogy a disznóvényen vagy a vécékagyló körül rohangáló rovarokat megpróbálod levizelni (fejlövés duplán számít), illetve különféle eszközökkel - kalapács, teniszütő - madarakat, cicákat, gilisztákat csapsz agyon. Ezen felül van még bárányok átugratása fűrészlap fölött, emberek püfölése, a kurzorgombok nyomogatása megfelelő ütemben és sorrendben, menekülés csajok elől, meg ne lássanak gatyában, és hasonló elmességek.

Rossz kisfiú voltam, büntessetek meg...

No most, leírok egy menetet a második kampányból, hogy ez hogyan néz ki. Itt a bárban kell felszedni előbb két nőt, majd egy pasit (!), végül egy híresség, hazavinni, és a „French Kiss" valóságshow kamerái előtt koitálni velük, de legalább némi nyálcserét megejteni. A kiszemelt csaj a kezdet kezdetén még nem áll szóba veled, így el kell csípned, amikor egyedül van. Állsz a csehó közepén, mint árva faszobor a szélben, és nézed, ahol leül egy hencserre, és smárol a barátnőjével, aztán áttelepszik egy asztalhoz, kajálni valakivel, végül táncolni kezd egy pasival. Amikor végre egyedül hesszel a kanapén, lecsüccsensz, és jön a megfűzős móka, kitalálni, mire gerjed. Kb. három mondat után valamelyik mércéd felmegy magasra, ha szerencséd van, nem durransz be, van időd kirohanni a vécére, fejen célozni a legyeket, vagy átterelni minimum öt birkát a fűrészgép felett. Ezután vissza a bárba, és megint várod, hogy egyedül maradjon a csaj, leülsz, dumálsz, ha már a kanapén nincs több lehetőség, áttereled a táncparkettre, majd rohansz minijátszani. (Azt nem is mondtam, hogy a vasvillás minijátékok mindegyike a szóban forgó szerszám hét ikonja közül kigyújt egyet a bal felső sarokban, ha mindegyik ég, nem lehet többet játszani, csak ha angyalkás ábrával jelölt tettet hajtasz végre, vagy ilyen irányba tereled a beszélgetést, ez oltja ki a lámpákat.). Ezt úgy 15-20 alkalommal kell végigzongoráznod, míg eléred a szerelmi szintet, ekkor követ ugyanis a kéglibe a drága. Ha nincs mákod, és bármelyik mércéd túllépi a felső határt, az egész mókát kezdheted elölről. No, az én állhatatosságom itt ért véget, és mértékletességet tanúsítva megszabadítottam amúgy is túlterhelt merevlemezemet 800 megabájttól. Mindketten megkönnyebbültünk.

Kevélység, bujaság

Bizony, kifogytam az erényekből, és bűnbe estem. A kevélységről, azaz a játék külcsínéről legalább ejthetek pozitív szavakat, mert legalább a mai követelményekhez felnő, ez ugye például az MLC esetében nehezen volt elmondható. Mint utaltam már rá, ez a játék is konzolos cím, mi ismét egy PS2 portolást kapunk, amelyről a hozzám eljutott verzióban benne felejtett apró bugok árulkodtak (használd a bal analóg kart), ahhoz képest egészen tűrhető. A bujaság tekintetében viszont el kell, hogy keserítsek mindenkit: legdévajabb akciók is fehérneműben zajlanak, épp úgy, mint a Playboy: The Mansion esetében, itt is bugyiban lovagol meg a drága hölgy, sőt, a játékot az se zavarja, ha főhősödet a közös izzadás előtt nem vetkőzteted le, jó lesz öltönyben is a sikamika (no, most pakoltam vagy 10 pontot a Singles2-re...). Ennyit a bevállalásról, a merészségről, a beígért fülledt erotikáról, és úgy általában. Képmutatás, gyávaság, ki-ki döntse el maga. Amúgy sem kell semmiféle pajzánságtól tartani, a játék kb. annyira felajzó, mint Margaret Thatcher bikiniben. Ráadásul még az a humor is hiányzik belőle, ami miatt legalább az MLC dicsérhető volt valamennyire. Sótlan, érdektelen, unalmas. Éppúgy, mint annál a címnél, itt is pikkpakk megunod a mellékjátékokat, hiszen nincs belőlük sok, a legtöbbnél ezerszer jobbat találsz a neten, ingyen. Hangok tekintetében se kell sok jóra számítani, a beszéd Simsmódra halandzsa, a zene meg háttér.

Harag

Bizony harag. Az a helyzet, hogy azt sem tudom eldönteni, az ilyesféle bitpazarlásokat kiknek szánják, mely célcsoportnak. Azt tudom csak, hogy idestova negyed évszázados játékos pályafutásom alatt annyi pocsék játékkal nem találkoztam összesen, mint az elmúlt pár hónap alatt. Elkeserítő. Lehetetlen, hogy a Wright-Molyneux-Meier szentháromságon túl nincs senki, aki eredeti, ötletes, szellemes címet készítsen, amely játszatja magát, amelynek lelke és hangulata van. A 7 Sins alatt előbb az itthoni égetett szesz készlet elpusztításán gondolkodtam (az első lépéseket meg is tettem), majd az ötlött fel bennem, hogy legyen a hajam, buddhistának állok és nem hét, de hetvenhét bűnöm feloldozását kérem három életre visszamenőleg. Bár lehet, hogy már késő.

}{redenc
kredenc@pc.games.hu

JÁTÉKBŰNÖK

A Digital Jesters felmérést készíttetett a játék kapcsán, megállapítandó, hogy melyik a hét "játékfőbűn". Íme a rangsor, mely 1164 játékos válaszából állt össze:

1. Csalás (26.1%)
2. Lopás (kalózpéldányon játszás - 16.8%)
3. Ignorálás (nem veszi fel a telefont, melyen partnere keresi őt, inkább tovább játszik - 11%)
4. Szabotázs (az ellenfél játékának szabotálása, előnyhöz jutás végett - 6.7%)
5. Hazugság (betegnek hazudja magát, hogy ne kelljen munkába menni, és tovább játszhasson (4.3%)
6. Megkívánás (havertól kölcsönkért példányon játszik, sajátot nem vesz - 3.2%)
7. Harag (félbehagyja a játékot, és soha nem fejezi be - 2.7%)

MINIMUM CONFIG: 1 GHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB VGA (DX9), 800 MB HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Kinek, minek, miért?

DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

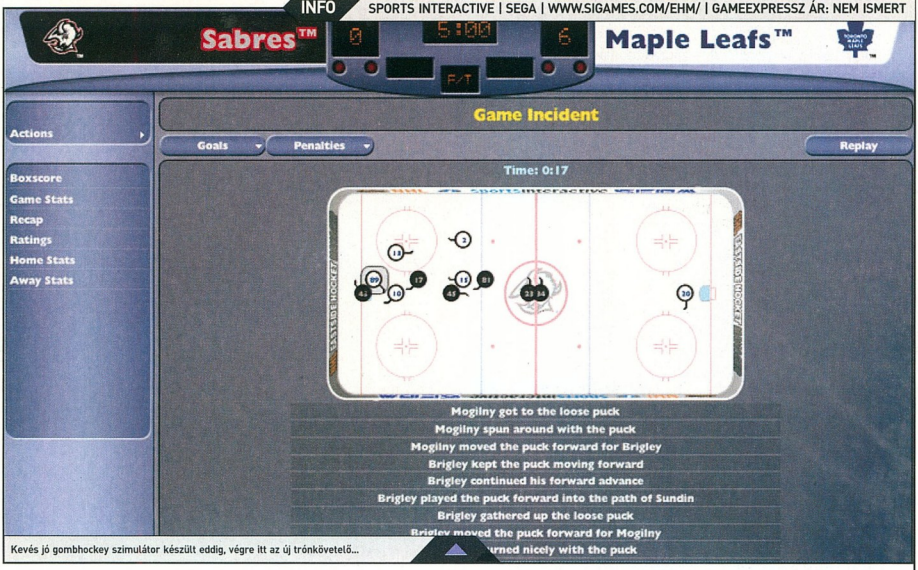
LAN/INTERNET | SINGLES 1-2 - **66%** | PARTNERS - **64%**

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **10** ÓRA

- + Grafika
- + Helyenként humoros
- − Unalmas
- − Se szex, se didi
- − Gyenge minijátékok

52%

INFO SPORTS INTERACTIVE | SEGA | WWW.SIGAMES.COM/EHM/ | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT

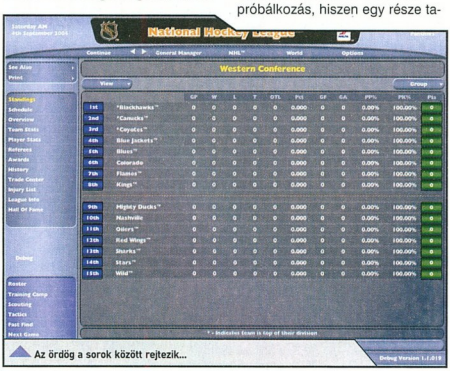


NHL EATSIDE HOCKEY MANAGER 2005

SI Gamesék ismét támadnak

Azt hiszem az NHL-t senkinek sem kell bemutatnom, hiszen mindenki tudja, hogy a mágikus rövidítés észak-amerikai jégkorongligát jelöli. Talán azt sem kell mondanom, hogy ez odaát az egyik legnépszerűbb sportnak számít, de persze azért a vén kontinensen is vannak követői, elég csak a skandináv országokra gondolni, de az utóbbi időben már hazánkban is igen nagy rajongótáborral büszkélkedhet a sportág. Nos, számukra jó hír, hogy ezentúl a már hagyományosnak mondható sima szimulátor mellett menedzserként is kipróbálhatják magukat, akár a nemrég említett topligában, akár saját kontinensünkön.

Természetesen nem ez az első próbálkozás, hiszen egy része tavaly már megjelent a játéknak, amely azonban nem aratott zajos sikert, de tekintve, hogy minden kezdet nehéz, optimistán várhattuk a folytatást. Főként amiatt, hogy az a Sport Interactive lett kinevezve fejlesztőnek, akiknek többek között a Championship és a Football Manager sorozatot is köszönhetjük. Ennek függvényében kicsit sem meglepő, hogy az Eatside Hockey kezelőfelülete igen-igen nagyfokú hasonlatosságot mutat az FM2005-éhez. Ezzel persze semmi probléma sincs, hiszen a két fejlesztés nem üti egymást, s ami egyszer már fényesen bevált, az valószínűleg be fog következőleg is.



A PÉNZ BUTÍT, NYOMORBA DÖNT, ÉS NINCS SZEZON

Amerikában valami olyasmi történt idén, amire eleddig még nem volt példa. Nem, nem emelkedett a polgárok IQ-ja 80 felé, sokkal cifrább dolog valósult meg, elmaradt az idei NHL szezon. A játékosok szakszervezete és a tulajdonosok bagázsa ugyanis nagyon komoly bérvitákba keveredett, kezdésként csak elhatalasztották az NHL idei összecsapásait, majd idén februárban (bár lassanként megegyezése jutottak) végül is kénytelen-kelletlen bejelentették: elmarad a szezon. A vita amúgy azóta is húzódik, és ha valamelyik fél nem fog engedni, akkor bizony akár a következő évi csatározások is igen bizonytalanná válhatnak.

Kezdetek

Karrierünk kezdetén természetesen el kell döntenünk, hogy mely ország mely ligájában kívánunk ténykedni. A választható nemzetek listája: USA, Kanada, Szlovénia, Szlovákia, Svédország, Csehország, Ausztria, Dánia, Finnország, Nagy-Britannia, Németország, Norvégia, Oroszország. Sajnos magyar liga nincs, de talán - csakúgy, mint anno a CM esetén - a későbbiek során ezt vagy egy patch-csel, vagy egy újabb epizóddal pótolják az SI-s srácok. Miután sikeresen megadtuk nevünket és nemzetiségünket (ez azért lehet lényeges, mert mostmár nemzeti csapatot is lehet irányítani), s kiválasztottuk a számunkra megfelelő klubbot, a már jól ismert kezelőfelületen

HATALMAS ADATBÁZIS

Az előző részben még "csak" 250 csapat, és négyezer fős személyzetes adatbázist kaphattunk, ám az új epizódban drasztikusan megemelték ezek számát. A 2005-ös részben ugyanis már 3200 egyesület és 33 ezer fős személyzetet kapunk az arcunkba. SI Games-ékre ezen kívül mindig is igen nagy pontosság volt a jellemző (kivéve a magyar ligát), nos nincs ez másképp ezúttal sem, hiszen teljesen pontos listáról építették fel a játékosokat és egyleteket, sok esetben még képekkel is megfűszerezve mindet.

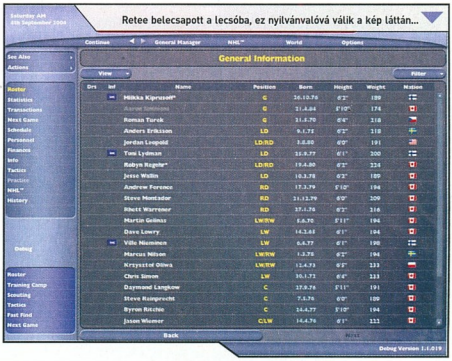
találjuk magunkat. Itt először is a tulajdonosi elvárásokkal szembesülhetünk, majd azonmód neki is kezdhetünk a tényleges munkának.

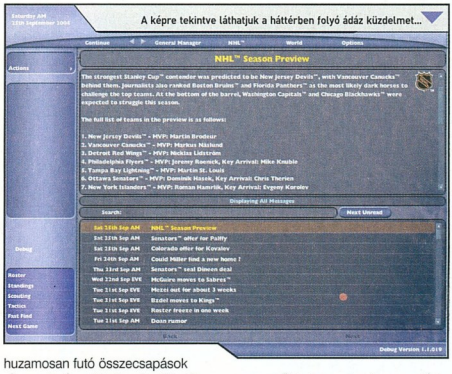
A tényleges munka pedig hosszú, még egy elit csapatot irányítva is, hiszen ki kell dolgoznunk egy megfelelő edzéstervet, igazolnunk, azaz draftolnunk kell, de e mellett ránk hárul a segéderő beszerzésének feladata, a taktika kidolgozása, és a statisztikák böngészése is. Munkánk során e-mail kapcsolatban állunk a külvilággal, s folyamatosan szemezgethetjük az aktuális híreket: válogatott mérkőzésekről, főnökség véleményéről, igazolás állásáról, előrejelzésekről, spekulációkról, s mindenről, ami egy igazi edzővel is megtörténhet.

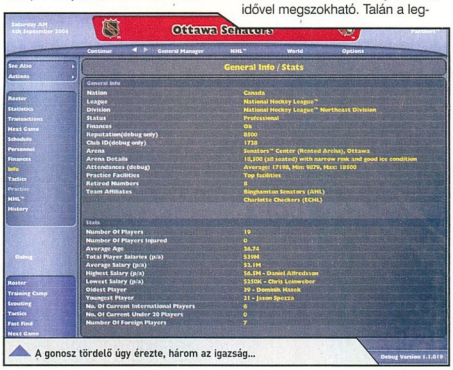
Taktika és mérkőzések

Aktuális meccseink előtt navigáljunk a taktikai képernyőre, ahol bizony eleinte hosszas munka vár ránk, hiszen a focitól eltérően itt bizony minden kis apróságot be kell állítanunk és megterveznünk ahhoz, hogy sikerrel vehessük az akadályokat. Megadhatjuk játékosaink mentalitását, pozícióját, a védekezés-támadás stílusát és még annyi más tényezőt, hogy azt szerintem eme két oldalon sem tudnám felsorolni. Megijedni azért nem kell, aki ismeri a hoki szabályait, az hamar eligazodik az elsőre kicsit félelmetesnek tűnő összetettségen, és hamarosan pillanatok alatt képes lesz beállítani minden lényeges elemet.

Maga a mérkőzés szintén az FM-hez hasonlít, meccseink alatt folyamatosan szemezgethetünk a statisztikákból, ki hol, mennyire jó, a pálya melyik részén ki aktívabb, melyik csapat szerez több korongot, és még sok más egyebet is. Az eredmény negatív konstatálása esetén azonnal változtathatunk a taktikai elemeken, kedvünkre cserélgethetünk, és mindeközben még a miénkkel párhuzamosan futó összecsapások részeredményeit is figyelhetjük. Itt fedezhető fel amúgy a program legnagyobb negatívuma is, mégpedig a tényleges játék megjelenítése, nem vártam NHL 2005 szintű grafikát (természetesen), ám amit kaptam helyette az kimondottan ronda és illúzióromboló, bár tény és való, idővel megszokható. Talán a legegyszerűbb, ha csak a kommentárt figyeljük, a „pályát" pedig nem, ez amúgy tetszés szerint beállítható, és persze az is, hogy reális időt vegyen igénybe egy-egy összecsapás, vagy csak a kulcsmomentumokra vagyunk kíváncsiak.







A gonosz tördelő úgy érezte, három az igazság...

Edzés és játékosok

Embereinket - főként szezon előtt - formába kell hozni, így aztán a tréningközpontra is igen nagy szükség van. Itt tanulmányozhatjuk átlagos formájukat, több kisebb csoportba oszthatjuk őket, amelyek folyamatosan játszanak egymás ellen, ezek számszerű és tényszerű eredményéről pedig e-mailben tájékoztat minket a gép. Aztán átnézhetjük, hogy melyik nap milyen feladatok segítségével is próbálják minél jobb teljesítményre ösztökélni őket a segédedzők, mit ne mondjak, nem irigylem a srácokat. Apropó, segéderő: magától értetődik, hogy őket is nekünk kell leszerződtetni, érdemes mindig egy igen jó csapatot összehozni, mert lehet nekünk bármilyen sztárcsapatunk, ha a kisegítő hadtest képzetlen, akkor hamarosan komoly problémákkal leszünk kénytelenek szembenézni.

A játékosok az FM-hez hasonlóan most is igen rendesen ki vannak dolgozva, egy névre rákattintva tulajdonságain kívül áttanulmányozhatjuk személyes adatait, úgy mint korát, formáját, születési helyét stb., információt kaphatunk számokban eddigi karrierjéről, s van némi szöveges ismertetés is a múltjáról. Az Action menüpontot használva ajánlatot tehetünk kiszemeltünkre, de küldhetünk rá megfigyelőt is, aki a következő pályaralépése alkalmával megfigyeli emberünk képzettségeit és potenciálját, majd részletes jelentést küld róla, kiegészítve azzal, hogy véleménye szerint mennyire illik bele az alany a csapatba. Ezen kívül még össze is hasonlíthatjuk két kiválasztott player képességeit, s persze olyan dolgokat is megtekinthetünk, mint emberünk ára és fizetése.

Összegzés

Hangulatos. Leginkább ez jutott eszembe az NHL Eatside tesztelése folyamán, hiszen kimondott negatívumot a mérkőzések megjelenítésén kívül nem is találtam a játékban. Mindössze annyit vethetnék a szemére a fejlesztőknek, hogy kissé túl összetett programot alkottak, ami azonban csak akkor jelent gondot, ha egy hokihoz nem túl sokat értő emberke próbál karriert indítani. Nem igazán fog menni. Azt hiszem azonban, ez a kritika inkább csak szőrszálhasogatás, így aztán ha valaki szereti a jégkorong nevű sportágat, és rendelkezik némi menedzseri vénával is, az vesse rá magát a játékra, és gondoskodjon róla, hogy az elkövetkező hetekben senki se zavarhassa meg. Bár ez úgysem fog sikerülni...

Retee
retee@pc.games.hu

MINIMUM CONFIG: 1,2 GHz, 256 MB Ram, Directx9 kompatibilis videókártya
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Nem lehetett kicsit jobban kidolgozni a mérkőzések megjelenítését

DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | TOTAL CLUB MANAGER - 88% | FOOTBALL MANAGER 84%

NEHÉZSÉGI SZINT: | REALIZMUS: | 22 ÓRA

- Összetett
- Friss adatbázis
- Gyors töltés
- Reális viszonyok
- Mérkőzés megjelenítése

85%

KOMPRESSZOROS HŰTÉS LAIKUS SZEMMEL 106

■ ELMÉLET - TECHNOLÓGIA

91 EGY KIÁLLÍTÁS GÉPEI
Az E3 jó néhány meglepetéssel szolgált hardver fronton is.

94 HARDWARE NEWS
Rajta tartjuk ujjunkat az informatika ütőerén.

96 PIACI KÖRKÉP
Ami az elmúlt hónap óta változott a főbb hardver összetevőkben.

98 SONY REVOLÚCIÓ
A Mátrixban látott technológiák hamarosan valósággá válhatnak.

108 BÖNGÉSZŐ ALTERNATÍVÁK
Számtalan jobbnál-jobb programmal böngészhetünk a világhálón.

110 SKYPEOUT
Telefonálj olcsón, a számítógéped segítségével.

100 JÁTÉKVEZÉRLŐK NEM CSAK MEGSZÁLLOTTAKNAK
Van, aki szigorúan a billentyűzettel és az egérrel játszik mindenfélét, és van, aki kedvenc repülő- vagy autószimulátorához beszerzi a megfelelő kiegészítőket, és nevet a klaviatúrán pötyögtető delikvenseken. Mindenesetre mindkét tábornak érdemes elolvasni a vezérlőket bemutató cikkünket.

102 EGÉR-ALÁ-VALÓK
Ahogy az egereknél, úgy a padoknál is elmondható, hogy nincsen tökéletes, valakinek ez jön be, másnak pedig az. Méret, vastagság, csúszás, a felhasznált anyag keménysége, a használat közben keletkező zaj mind-mind olyan paraméter, amit mérlegelni kell vásárlás előtt.

104 MOBIL DVD-LEJÁTSZÁS ÚTON-ÚTFÉLEN
Cikkünk pedig ékes példája annak, hogy a DVD-lejátszók sincsenek már asztalhoz kötve, és némelyik nem nagyobb, mint egy közepes képkeret…

106 KOMPRESSZOROS HŰTÉS LAIKUS SZEMMEL
Ez a cikk főként azoknak szól, akik esetleg kacérkodnak a gondolattal, hogy egyszerűen tuningolják az otthoni gépüket - leginkább a barkácsolásos rész kihagyásával.

■ KONFIG AJÁNLÓ ■

■ A JÖVŐ - HIGH END ■

CPU - AMD Athlon64 3200+ CPU, hűtővel **35000 Ft**
ALAPLAP - Asus A8N-SLI Deluxe alaplap **31000 Ft**
RAM - 4x512 MB 400MHz DDR RAM **35000 Ft**
VGA - ASUS V9999 Gamer Edition 256MB **80000 Ft**
HDD - 200 GB Samsung Serial ATA-II **12000 Ft**
DVD-író - Pioneer PX-716 DVD-író hőv. DL! **24000 Ft**
HÁZ - DeLuxe ház erős tápal **15000 Ft**
EGYÉB - Billentyű, egér **3000 Ft**
ÖSSZESEN: 244000 Ft + ÁFA

■ A JELEN - MEDIUM ■

CPU - AMD Athlon64 s754, 2800+, hűtővel **22000 Ft**
ALAPLAP - ASUS K8N-E Deluxe **20000 Ft**
RAM - 512 MB 400MHz DDR RAM **8000 Ft**
VGA - ASUS N6400GT-TD 128MB AGP 128MB **42000 Ft**
HDD - 120 GB Samsung Serial ATA **17000 Ft**
DVD-író - NEC ND2540A DVD-író hőv. DL! **11000 Ft**
HÁZ - Hűt **8000 Ft**
EGYÉB - Billentyű, egér **3000 Ft**
ÖSSZESEN: 131000 Ft + ÁFA

■ A MÚLT - MINIMUM ■

CPU - Intel Celeron 2,8 GHZ, hűtővel **18000 Ft**
ALAPLAP - Asus P4P800 **16000 Ft**
RAM - 2x256 MB 400MHz DDR RAM **8000 Ft**
VGA - ASUS V9520TD 128MB 8X AGP **12000 Ft**
HDD - 80 GB Samsung 8MB **12000 Ft**
DVD-ROM - LG DVD-ROM **4500 Ft**
HÁZ - Olcsó noname ház **5000 Ft**
EGYÉB - Billentyű, egér **3000 Ft**
ÖSSZESEN: 78500 Ft + ÁFA

EGY KIÁLLÍTÁS GÉPEI

Az E3 a konzolháború hadszíntere lett?

Már jóval a kapuk megnyitása előtt lehetett sejteni, hogy a Los Angeles-i Electronic Entertainment Expo, vagyis az E3 az őszi-téli programkollekció bemutatkozása mellett első sorban az új konzolgenerációról fog szólni. Hiszen az otthoni fronton hevesen birkózó Microsoft és Sony is mostanra időzítette eljövendő gépeinek bemutatását, de sokan vártak „forradalmi" bejelentést a Nintendo háza tájáról is. No persze azért a számítógépes játékok számítógépen történő futtatásának hívei sem maradtak újdonság nélkül az elektronikus szórakoztatás kelléktárának legfrissebb vívmányait és érdekességeit felvonultató kiállításon. Sőt, egy évek óta lanyha ütembe fejlődő, és egy eleddig nem is létező témába, a hangok és fizikai modellezés területén várható minőségi ugrás - legalább is az adott újdonságokat bemutató fejlesztők szerint.

No de kanyarodjunk csak vissza a konzoltémához, mivel egyrészt gondos marketing-stratégiával jól felfokozták a várakozást az érdekelt cégek. Másrészt, pedig ha botrány nem is kísérte a dolgot, de komoly kérdőjelek maradtak az otthoni szórakoztatás csúcsait végérvényesen meghódítani hirdetett varázsdobozokkal kapcsolatban. Mint utóbb kiderült az Xbox 360 és a PlayStation 3 bemutatása csak olyan volt, mint a Viktória korabeli bálozóké: az udvarmester bejelenti az érkezőt, akinek ruhájában ugyan lehet gyönyörködni, de már a hódolói kézcsók sem érintheti meg. A Nintendo-féle Revolution pedig egyelőre elmarad, helyette egy új GameBoy mutatkozott be, amely kisebb, de legalább nem sárgább és savanyúbb.

Xbox 360

Rendhagyó módon az E3 előtt öt nappal az MTV zenecsatornán mutatta be az ígérete szerint még az idén boltokba kerülő új konzolgépét a Microsoft. A konkurenciát marketing-megfontolásokból megelőző bemutató pontosított néhány vadabb pletykát, de hagyott hátra elgondolkodtató információkat is.

Az, hogy az új formaterv mennyire jön be, persze ízlés dolga, de az biztos, hogy nem csak kisebb az elődjénél, de fektetve és állítva egyaránt elhelyezhetik majd a vásárlók a nappaliban. Arról, hogy tényleg megállja a helyét szórakoztató-központként, a DVD-Video és CD-DA hordozók lejátszása mellett MP3- és WMV-zenegépként tanúsított képességei is gondoskodnak. 20Gb kapacitású, de leválasztható és bővíthető merevlemezére még zenéit is lementheti a felhasználó. Beépített Media Center Extenderének köszönhetően az otthoni szórakoztató hálózattal is együttműködik - feltéve, hogy az a Windows XP Media Center Edition-ön alapul. Szintén a használati komfortra van jótékony hatása, hogy maximum négy vezérlőjét drót helyett rádióhullámok kapcsolják a konzolhoz - lesz persze drótos verzió is -, melyen két memóriakártya-foglalat és három USB-csatoló várja az egyéb perifériák csatlakoztatását.

A lényeg persze a játék, amely az Xbox 360 esetében az IBM PowerPC processzorán, 512Mb GDDR3 memórián fut majd. Az egy megabájt másodszintű gyorsítótárat is magába foglaló IBM CPU-ban gyakorlatilag három, egymástól függetlenül 3,2GHz órajellel dolgozó processzor van, melyek darabonként két utasításszálat kezelnek, azaz összesen hat szálat futtatnak párhuzamosan. A látványvilág megteremtéséről gondoskodó GPU szállítója ennél a modellnél az ATI lesz, a Radeon R520 magon alapuló processzorral, amely 48 milliárd shader műveletet hajthat végre a maga 500MHz órajelén. A 10Mb integrált memóriát is kapó grafikus egység már a Shader Modell 3.0 támogatására lett tervezve, kimenete pedig nem csak PAL (és NTSC), de 720p és 1080i HD szabványnak megfelelő jel is lehet.

A Microsoft konzolpiaci előretörésére hivatott szerkezet kapcsán azért az egyszeri emberben csak felmerül néhány kérdés. Egyrészt ugyebár a várható ára, ami várhatóan 400 dollár (kb.: 82000Ft) körül várható az Egyesült Államokban. Másrészt a kompatibilitás kérdése, hiszen a hírek szerint (amelyeket alátámasztja a gyökeresen eltérő felépítés) nem lesz visszafelé kompatibilis az Xbox 360. Harmadrészt pedig, hogy miként lehet egy olyan készülék az otthoni audio-vizuális szórakoztatás központja, amelybe DVD-olvasót építenek, és nem képes kiszolgálni az egyébként támogatott HD-megjelenítőket megfelelő minőségű képpel, ha éppen mozizni támad kedve a tulajdonosnak? Ezek megválaszolására azonban még egy kicsit várni kell.

PlayStation 3

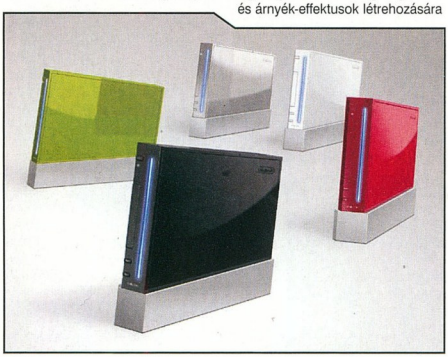
Ugyancsak az E3 előtt, de riválisa után debütált a Sony konzolgépének új generációja is, ráadásul ez a sorrend vonatkozni fog a boltokba kerülésre is, vagyis a PlayStation 3 az ígéretek szerint 2006 tavaszától lesz megvásárolható.

A legtöbbeket a Bose már-már védjegynek számító futurisztikus-ipari formaterveire emlékeztető, fekete, fehér vagy ezüst házba költöztetett készülék szintén nemcsak játékgépként kíván szerephez jutni a felhasználók mindennapjaiban. Szórakoztató-elektronikai képességei között a DVD-Video és CD-DA adathordozók mellett azok útódai

a SACD (Super Audio CD) és BD-Video (Blue-ray Disc) lejátszása is szerepel. S bár a Sony nem helyezett nagy hangsúlyt a PlayStation 3 otthoni szórakoztató-hálózatba való

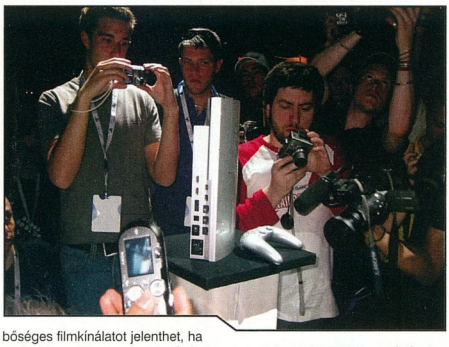
illeszthetőségére, a három ethernet csatlakozó és a többféle (Memory Stick, SD és Compact Flash) memóriakártya támogatása sok egyebet is sejtet. A majdan külön opcióként beszerezhető 2,5" merevlemez foglalata mellett 6 USB és drótnélküli Bluetooth és Wi-Fi csatoló szolgál a periféria csatlakoztatására. A játékok irányítására BT-vezérlők használhatók, egyszerre akár hét darab, de Wi-Fi-n keresztül PSP is vezérelheti a konzolon futó programot. A bemutatón egy a hagyományos Sony formával szakító, sokak által egyből bumerángra keresztelt vezérlőt is közszemlére tettek, de minden bizonnyal érkeznek még PS3 perifériák szép számmal jövő tavaszig.

Összesített számítási teljesítményben a riválisának éppen kétszeresét, két teraflopot teljesítő PlayStation 3-at az IBM, Sony és Toshiba triumvrátus által kifejlesztett Cell processzor-architektúrára épülő számítási egység és az nVidia RSX kódnevű GPU-ja biztosítja. A szokásostól eltérő Cell architektúrában a CPU több SPE (Synergistic Processing Engine) processzor kerül egyetlen tokba. A PlayStation 3 esetében a hét SPE vezérlését és felügyeletét 64 bites, 3,2GHz órajelen működő PowerPC processzor látja el, amely 512 Kb másodszintű gyorsító tárat is kapott. A szintén 3,2GHz-en futó SPEk munkavégzését pedig 256 Kb L2 cache segíti, természetesen fejenként. A virtualizációval akár több operációs rendszer párhuzamos futtatására is módot adó processzort XDR memória-illesztővel szerelték fel, amely akár 25,6 Gbit/s sávszélességet is elérhetővé tesz a 256Mb rendszermemórián. Az 550MHz órajelen futó, 300 millió tranzisztorból felépített RSX grafikus processzor kiszolgálására szintén 256Mb kapacitású, GDDR3 memóriát állítanak csatasorba. Az elérhető 20/15 Gbit/s (írási/olvasási) sávszélességet eddig még nem látott megvilágítási és árnyék-effektusok létrehozására



(is) ki lehet használni, az analóg PAL/NTSC kimenet mellett akár két HD 1080p felbontású megjelenítőt lehet párhuzamosan csatlakoztatni a konzol hátoldalán fellelhető HDMI aljzatokba.

Az asztali konzolgépek piacán jelenleg abszolút piacvezető Sonynak, láthatólag nem okoz lelki törést, hogy néhány hónappal rivalisa után hozza forgalomba új generációs készülékét. Szoftverellátottságára már a kezdetekkor sem lehet panasz, s nem csak azért, mert már most is sok fejlesztő jelentkezett számtalan címmel, de lévén gépük visszafelé kompatibilis, a PS2 tulajok teljes játékgyűjteményükkel ülhetnek a PlayStation 3 elé. S bár még a formátumháború nem dőlt el a HD-felbontást biztosító adathordozók frontján, már az is



bőséges filmkínálatot jelenthet, ha csak a Sony Pictures fennhatósága alá tartozó kiadók (pl: Columbia) kezdenek BD-Video címek megjelentetésébe. Ami nagy kérdés lehet a „népítélet", vagyis a konzolpiaci tortából végül kihasítható szelet nagyságának szempontjából, hogy mennyiért lehet majd a géphez és a programokhoz jutni. Hivatalos információk ugyan nincsenek, de a pletykák szerint (és a gyártási költségek alapján az ésszerűség szerint is), ha nem is nagyságrendekkel, de mindenképpen drágább lesz az Xbox 360-nál. Egyes pesszimista elemzők pedig úgy vélik, hogy a technikai lehetőségeket maximális részletgazdagsággal kihasználó programok esetében a jóval több munkát igénylő fejlesztés költségei miatt a csúcsjátékok átlagára a 60 dollárt is elérheti, ami még egy 10-essel több, mint a manapság idehaza 15-16000Ft-ért beszerezhető PS2 szoftvereké.

Revolution és GameBoy micro

Aprócska GameCube-jával alaposan lemaradt a konzolversenyben a Nintendo, sokan várták hát, hogy a már-már a cég létét fenyegető pozíció megfordítására hivatott Revolution konzol is bemutatkozik az E3 kiállításon. Ami meg is történt, de csak amolyan „nesze semmi, fogd meg jól"-alapon.

A készülékről annyi újdonság derült ki, hogy ismét a legkisebb versenyző lesz a Nintendo, az igen egyszerű, de ennek megfelelően letisztult formatervű készülékről nem derültek ki részletes teljesítményadatok. Csak annyit tudni, hogy a központi egység itt is PowerPC processzor lesz és akárcsak az Xbox 360-hoz, a Revolution-höz is az Ati szállítja a grafikus vezérlőt. A DVD-meghajtóval és SD-memóriakártya olvasóval felszerelt konzol 512Mb memóriával gazdálkodhat és drótnélküli vezérlővel lehet majd a játékokat irányítani. Nem csak ára, de megjelenési időpontja is ismeretlen még az új készüléknek, csupán arra van ígéret, hogy 2006-ban találkozhatunk majd vele és ingyenes internetes szolgáltatásokkal igyekeznek majd a hálózati képességeket minél jobban kihasználni.

Valóban kézzel fogható újdonságként, az ősszel boltokba kerülő GameBoy micro képviselte a Nintendót. Az akár farmerzsebbe is csúsztatható méretű, kéthüvelykes színes kijelzővel felszerelt, a GameBoy Advance SP játékait futtatni képes hordozható gépet egyértelműen a PSP méreteitől visszariadó játékosoknak szánja az immár a mobilkonzolok piacán is szorongatott gyártó.

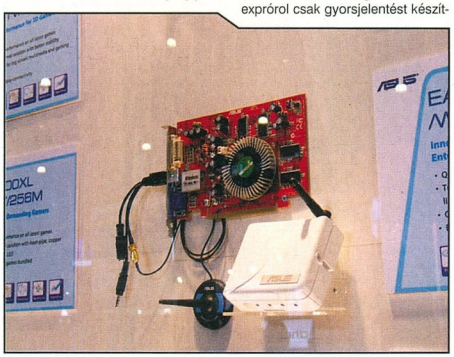
Az PPUk már a spájzban vannak

Némileg ugyan a konzolok árnyékába szorulva, de egy - gyártója szerint - a 3D gyorsítók megjelenéséhez hasonló nagyságú áttö-

rés vár a játékosokra, ezúttal a fizikai gyorsítók, vagyis a PPUk (Phisics Processing Unit) megszületése.

A hardvert és a használatát lehetővé tevő fejlesztőkészletet idestova három éve fejlesztő AGEIA közleménye szerint 2005 negyedik negyedévében már megvásárolhatók lesznek az első PhysX chipes bővítőkártyák. Az elsőként az Asus és Club3D termékpalettáján felbukkanó PCI vagy PCI Express kártyák feladata hogy a mind tökéletesebb optikai számításokat végző grafikus processzoroknak egy sokkal valósághűbb fizikai modellt biztosítson alapként, s ugyanakkor tehermentesítse a központi processzort.

Azt, hogy a PPU valóban a legjobb dolog lesz a tűz és a szeletelt kenyér feltalálása óta, persze majd a játékosok döntik el. Első sorban azzal, hogy adnak-e 250-300 dollárt (kb.:50-60 000Ft) a kártyákért. A szoftverházak közül eddig a Ubisoft és az Unreal motorját fejlesztő Epic Games írt alá megállapodást a PhysX támogatásáról.



X-Fi processzor és szabvány

A Creative nem kisebb dobással készült az idei E3ra, mint egy minőségi lépcsőfokot jelentő hangszabvánnyal és egy új szemléletű processzorral. Abba a tyúk-vagytojás jellegű gondolati hurokba most ne tolassunk bele, hogy melyik volt előbb, minden esetre tény, hogy 24bites felbontású hangot és 110db jel-zaj viszonyt ígérő, a CMSS-3D fejhallgatókat is támogató szabvány az Xtreme Fidelity, míg az azt teljesíteni képes első hangprocesszor az X-Fi nevet viseli.

Az 51 millió tranzisztorból - 11-szerese az Audigy tranzisztorszámának - álló hangprocesszor képes a különféle mintavételezési frekvenciák (44.1, 48 és 96KHz) natív kezelésére, de még veszteségmentes konverzióra is. Másik fontos jellemzője az új, Audio Ring névre keresztelt architektúra, amihez közvetlenül kapcsolódnak a különböző motorok (mixer, filter, DSP…), így a jelekhez bármelyik egység könnyedén hozzáférhet és ugyan ilyen egyszerűen adhatja át azt más egységeknek. Ráadásul processzor működését feladathoz igazodó üzemmódokba szervezték, hogy minél jobban szolgálja ki a játékoknál, szórakoztatásnál vagy a zeneszerkesztésnél felmerülő eltérő igényeket.

Árakról számszerű információ még nem került nyilvánosságra, de a pletykák szerint a Creative nem szeretné meghaladni az Audigy kártyák árszínvonalát a várhatóan még 2005-ben megjelenő új kártyáival.

COMPUTEX

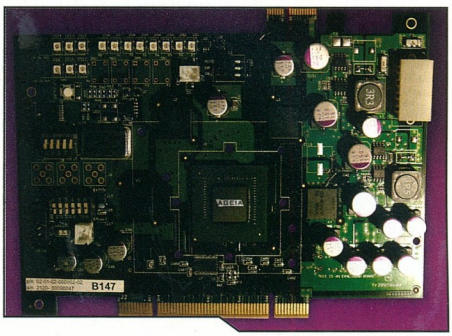
A tajvani kiállítás szervező mit sem törődve lapunk leadási idejével éppen a lapzártára időzítették kiállításukat, így a technológiai bejelentések mellett számtalan kézzel fogható termékkel is megörvendeztető exprórol csak gyorsjelentést készíthettünk, a technológiai újdonságok - AMD és Intel új processzorai stb - elemzése helyett az érdekes funkciókat kínáló megoldásokra koncentrálva.

i-RAM

Merevlemez, ami memóriából van. Az igazat megvallva nem a spanyolviaszt találta fel a Gigabyte, hiszen már DOS-ban is volt lehetőség Ramdisk létrehozására, igaz az a rendszermemóriából kanyarította ki a meghatározott területet és logikai meghajtót csinált belőle.

A Gigabyte viszont egy kártyára szerkesztett négy memóriafoglalatot, amit a PCI foglalaton keresztül folyamatosan (kikapcsolt gépnél is) el lehet látni az adatok megőrzéséhez. Arról pedig egy akkumulátor gondoskodik, hogy a konnektorból kirángatott gépben is „életben maradjanak" az adatok. Az adatforgalom SATA csatolón keresztül zajlik, vagyis a gép fizikai merevlemeznek érzékeli a maximum 4GB kapacitású ramdisket.

S hogy miért is jó, egy ilyen viszonylag kis kapacitású és adatbiztonság szempontjából labilis háttértár? Mert pokoli gyors egy mechanikus szerkezettel összehasonlítva (keresés idő) és maradéktalanul kihasználható a SATA sávszélessége. A várhatóan 50-60 dollárba (10-12 000 Ft) kerülő kártyák előre vetítik a másodpercek alatt felálló operációs rendszereket. Persze rendszeres drive-image mentés nem árt.



TV adó a gépben

Az Asus újdonságai között nem a Radeon X700 GPU miatt érdemel figyelmet, hanem drót nélküli TV kimenete okán. A kártyához csatlakozó antenna jeleit egy aprócska, a TV mellett könnyel elhelyezhető vevőegység fogadja, megkímélve a felhasználót a fél lakás keresztbekábelezésének tortúrájától.

A Wi-Fi kapcsolatot és digitális jeltovábbítást használó megoldás persze nem alkalmas arra, hogy saját kereskedelmi tévét indítsunk, hiszen árnyékoló akadályok nélkül is csak 100m hatótávolságot ígérnek, de egy átlagos nappaliban-lakásban ez elég is.

Fülembe USB kulcsot öntsetek!

A Pretech CU-Flash technológiát használó adattárolói éppen csak akkorák, hogy be lehessen őket dugni egy USB csatlakozóba, viszont fél és 1 GB kapacitást rejtenek magukban. Az apróságok elvesztésének megakadályozására a gyártó a kulcskarikára fűzés mellett a nyaklánccon, sőt fülbevalón viselést javasolja.

Aopen PC-mini

Na eddig kellett várni a Mac mini PC-s konkurenciájára. Az AOpen Pandora szelencéje néven ugyanis olyan mini PC-t mutatott be, ami külsejében szinte csak a logoban tér el a divathullámot indító Machintos géptől.

Arról, hogy ne olvadjon a burkolat a magas integráltságú (DVI-I és TV-kimenet, 2x USB 2.0, 1x Firewire, Gigabit Ethernet, vonali ki- és bemenet) viszont csak egy memória foglalatot kínáló alaplapra, az Intel M sorozatú processzorai hivatottak gondoskodni.

Árakat és várható megjelenést ugyan nem közöltek, de az biztos, hogy készen áll egy megoldás, ha beigazolódnak az Apple PowerPC-ről Intel processzora való áttérésének pletykái.

Schuerue

NEM MIND KONZOL, AMI KÉPLIK

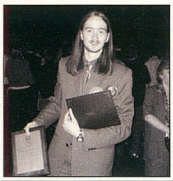
Sőt, mint a bemutatók után rövid úton kiderült, mind a Sony, mind a Microsoft követett el stikliket - hogy nagyon finoman fogalmazzunk - az új konzolok debütációja kapcsán.

A PlayStatin 3-ban nem a végleges RSX GPU üzemelt, mivel abból prototípussal is alig rendelkezik az nVidia. Helyette egy olyan számítógépen futottak a demók, melyben Marv Burkett, az nVidia grafikus chip gyártórészlegének elnöke bejelentése szerint „az nVidia által alig tesztelt grafikus chipek prototípusai voltak, melyek teljesítménye csak hasonló az RSX-hez." Így egy darabig még lehet találgatni, hogy tényleg olyan szédületes és gyors lesz-e a Killzone, amilyenről az FPS-rajongók még csak nem is álmodhattak eddig.

A Microsoft lelepleződése valamivel kellemetlenebb, s nem csak azért, mert az elvileg fél év múlva boltba kerülő Xbox 360 csak makettként volt jelen a bemutatón, de a - részben nem is valós időben futó, hanem előrenderelt - demók is egy riválisnak számító gyártó számítógépein, G5 Apple Macintoshokon futottak, és a pletykák szerint a videokártyán itt sem a konzolba kerülő GPU szorgoskodott, hanem az Ati eljövendő PC-s csúcskártyája.

Magyar diák nemzetközi sikere

Az idei International Science and Engineering Fair (ISEF) tudományos összejövetelen, melyet az Intel szervez, egy magyar fiatalember vitte el a díjak nagy részét. A rendezvényen középiskolások kutatásait mutatják be és díjazzák.



Rátai Dániel hat díjat hozott haza, 40 ország 1600 diákja közül legeredményesebbként. Pályamunkája a Leonar3Do elnevezést viseli, és alacsony beruházással tesz lehetővé háromdimenziós megjelenítést és érintőképernyős interakciót.

A megnyert díjak között volt az Intel alapítványa által megítélt kiemelkedő tudományos eredmények és a számítástechnikai tudományok kategória, a svéd Seaborg SIYSS Award (így részt vehet a következő Nobel-díjkiosztón is), valamint az amerikai Szabadalmi Hivatal és az IEEE Computer Society első helye. Gratulálunk!

Optikai kommunikáció a processzorokban

Az amerikai Luxtera szerint már jövőre elérhetők lesznek az új, optikai vezetőket használó processzorok. Az új technológia segítségével nincs szükség az eddig használt fémvezetékekre, mert nem elektronokkal kommunikál a chip, hanem például üvegszálat használnak, melyen keresztül fotonok áramlanak. A technológia lényege, hogy a hagyományosan készült félvezetők is elláthatók ilyen adatsínekkel.

A nehézséget az okozza, hogy igen nagy sebességgel kell az elektronikus jelet fotonikussá tenni és visszaalakítani. A modulátor 10 gigahertzen működik, a tavaly, az Intel által bemutatott modell ennek a tizedrészét érte csak el.

A fotonok használatára azért van szükség, mert a jelenlegi módszerrel már elérték a lehetőségek felső határát, és további gyorsulásra van szükség.

Az igaz, hogy a fény is lassul a vezetőben, ám különböző hullámhosszokat használva egyszerre több adatsáv is továbbítható egyidejűleg egy vezetéken.

Gazdasági okokból megpróbálják a gyártók minél tovább használni a jelenlegi technológiákat, ám a chipek összetevőinek mérete már a kvantumvilág méreteit veszik fel, ahol a jelenleg ismert működési törvényszerűségek már nem élnek.

Új AMD tokozás

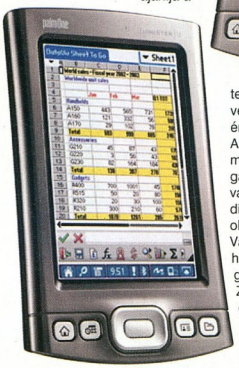
2006-ban teljesen új tokozásokat vezet be az Advanced Micro Devices. A Socket A, Socket 939 és Socket 940 helyett a Socket S1, Socket M2 és Socket F kerül forgalomba. A teljes termékpaletta kivitelezése megváltozik.

A Socket M2 lesz az asztali és egyprocesszoros szerverek tokozása, 940 tűs lesz, de nem kompatibilis a jelenlegi Socket 940-nel. A Socket S1 foglalatba illeszkednek majd a mobil CPU-k, míg a Socket F-et a felső kategóriás szerverekbe szánják.

A jövő év elején megjelenő Socket M2 a Manila, Windsor és Orleans chipes lapkákkal lesz kompatibilis, ezek mind 90 nanométeres csíkszélességgel készülnek, és már DDR2-es memóriavezérlőt tartalmaznak. Szomorú hír, hogy ezeknek a fogyasztása és hőtermelése a maiaknál nagyobb lesz, egyesek szerint a csúcskategóriás modellek elérhetik a 125 Watt TDP-t is.

Új termék család a Palmnál

A PalmOne új termékcsaláddal állt elő, melyek érdekessége, hogy merevlemezzel vannak felszerelve. Az elsőként megjelenő LifeDrive Mobile Manager készülékben 4 gigabájt tárhely lesz, méghozzá egy Hitachi MicroDrive személyében. 499 dollárért emellé beépített WLAN vezeték nélküli hálózati vezérlőt, és kékfogat is kapunk. A gép lelke egy 416 MHz-es Intel XScale PXA270 processzor, a kijelző 320 x 480 pixeles felbontást támogat. A gyártó elsősorban irodai alkalmazásokhoz, cégeknek ajánlja a



LifeDrive termékeket, de remélik, hogy a végfelhasználók körében is nagy érdeklődésre tesznek szert.

A most megjelenő gépekben a multimédiás alkalmazások támogatását helyezték előtérbe, fel vannak vértezve zenelejátszó, diavetítő és képmegjelenítő megoldásokkal.

Várhatóak a családban a Trio-hoz hasonló kommunikátorok és hagyományos kézi gépek is, mint a Zire vagy a Tungsten. Az utóbbi család E2-es modellje itthon is kapható 250 dollár körüli áron, melyben Bluetooth is helyet kapott.

Tűzveszélyes Apple akkumulátorok

Az Apple felhívást tett közzé az iBook és PowerBook tulajdonosoknak, kérve őket, hogy ellenőrizzék számítógépeik akkumulátoraik sorszámát, mert a fenti modellek egyes sorozatai 2004. októbere és 2005. májusa között hibás alkatrésszel kerültek forgalomba.

Az áramforrások túlmelegedhetnek, és akár tüzet is okozhatnak.

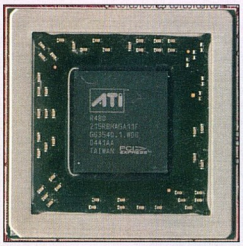
A cég külön oldalt hozott létre a sorozatszámok ellenőrzésére *(https://depot.info.apple.com/batteryexchange/index.html?lang=en)*, itt megtalálható az összes, LG által gyártott akkumulátor száma.

A hiba már régebben is előfordult, így nem először okoz problémát a beszállító az Apple-nek.

A jelenlegi hiba a 12 és 15 hüvelykes PowerBook, illetve 12 hüvelykes iBook gépekben fordulhat elő. A sorozatszámot az akku fedelének eltávolításával ellenőrizhetjük. Külföldön csak a weboldalon keresztül lehet cseréltetni a hibás alkatrészeket, de itthon az Apple magyarországi képviselete szerint az összes viszonteladó cseréli az elemeket.

Új ATi videokártyák

Olyan pletykák keltek szárnyra netszerte, hogy az ATi elcsúsztatja új grafikus gyorsító családjának megjelentetését, mert bevallásuk szerint az x8 sorozat még mindig olyan keresett, hogy nem tartják szükségesnek az új modellcsalád idő előtti piacra kerülését.
Emellett az R520 tervezése már tavaly ősszel befejeződött, ám a mai napig igen kevés adata ismert, csak annyi tűnik biztosnak, hogy a chip támogatja a Shader Model 3.0 szabványt.
Az E3-mon egyesek látni vélték a kész prototípust, amely méreteiben a GeForce 6800 Ultrához hasonlított, hűtése pedig az X850 szériára hajazott. Három éve ugyanígy mutatták be a Radeon 9700 Pro-t is, reméljük a mostani, Fudo kódnéven futó projekt is hasonlóan sikeres lesz, mint az volt.



Hamarosan bemutatásra kerül a „Multi Video Processing" (MVP) technológia is, mely lehetővé teszi az nVidia SLI-rendszeréhez hasonlóan két kártya együttes működését. Egyesek szerint elég lesz csak egyik kártyának támogatnia ezt a szolgáltatást, a másik bármilyen modell lehet az ATi termékpalettájáról, a lényeg, hogy csatolófelülete annak is PCI-Express legyen. Ebben az esetben a specifikációt támogató kártya lesz a master, a másik a slave.

Megjelent a legújabb frissítés a Nero-hoz

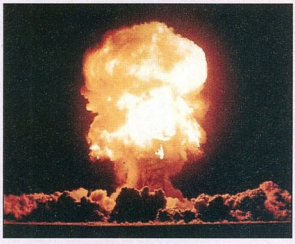
A CD-DVD író programjáról méltán híres Nero AG elérhetővé tette alkalmazásához a legújabb frissítést. Ezt telepítve már tudunk kétrétegű DVD-R lemezeket írni, valamint a LightScribe feliratozó technológiával felszerelt írónkkal akár saját lemezborítónkat is elkészíthetjük. A LightScribe-ot a Hewlett-Packard fejlesztette ki, s lehetővé teszi, hogy a speciális felületű lemezekre szürkeárnyalatos vagy monokróm képeket készítsünk. Ezt vagy a lemez megfordításával tudjuk elérni, vagy egy második lézer is szükségeltetik az íróba.
A jelenlegi technológiával jó fél óra kell ahhoz, hogy egy kép jó minőségű lenyomatát a 12 centiméteres lemezre varázsoljuk, bár a HP ezt az időt mindenképp csökkenteni szeretné, ha pusztán szöveget szeretnénk nyomtatni, akkor már most is elég pár perc.
Hasonló technológiával a Yamaha kísérletezett, de ők az írható félre tudtak a kapacitásvesztéssel logókat és feliratokat rögzíteni, viszont nekik nem volt szükségük ehhez második lézerre.

Biztonsági rés a HT-ben

Egy tanulmány azt állítja az Intel Hyper-Threading technológiájáról, hogy komoly biztonsági rést tartalmaz. A HT a Pentium 4, Pentium Extreme Edition, Pentium D és Xeon processzorok specifikációja, és egyszerre két utasításszál párhuzamos futtatását teszi lehetővé.
A 23 éves Colin Percival dolgozata szerint a gyenge pontot az jelenti, hogy az utasításszálak a processzor több erőforrásán is osztoznak, többek között a gyorsítótáron, s ez lehetővé teszi a megfelelő programoknak, hogy betekintést nyerjen a másik futtatott alkalmazásba, így hozzáférhetővé válhatnak kódok, jelszavak és egyéb titkosított adatok.
Az Intel cáfolta, hogy ilyen nagy lenne a probléma, hisz a veszély csak akkor áll fenn, ha az adott gépet előzőleg feltörték, és feltelepítették a megfelelő programot. Azt is kiemelték, hogy ez a probléma nem csak az ő, hanem az összes gyártó egyszerre több utasítást kezelni képes processzorát fenyegeti.

Atomenergiával működő akkumulátor

Úgy tűnik, eredményre vezetnek a tiszta akkumulátorok előállítására folytatott kutatások.
A kutatók porózus szilíciumostyák segítségével a korábbinál jóval hatékonyabban konvertálhatják elektromos energiává az alacsonyenergiájú rádióizotópos sugárzást, így tiszta, atomi energiát használva készíthetnek nagy hatásfokú, újratölthető energiahordozókat. Az így létrehozott elemek akár 20 évig is használhatóak lesznek.
Az így létrehozott eszközöket műholdaknál és más olyan helyeken tudnák eredményesen alkalmazni, melyek nehezen megközelíthetőek, és alacsony feszültséget igényelnek. Igen szélsőséges körülmények között is használhatók, bírják a mínusz 100 és akár a plusz 150 fokot is.
Ezeknél a „BetaBatt" elemeknél a hidrogén egy izotópját, a tríciumot használják, melynek sugárzását nagyon könnyű akár papírvékonyságú anyagokkal is leárnyékolni.



HD-DVD vs. Blu-Ray

Újabb „fordulókat" játszottak le a HD-DVD és a Blu-Ray formátumok közti csatában. Most az utóbbi áll nyerésre, miután a TDK bemutatta négyrétegű médiáját, melyre 100 gigabájtnyi adatot menthetünk. Ez egy igen erőteljes válasz volt a Toshiba nemrég bemutatott 45 gigás HD-lemezére.
A tárolási kapacitás mellett az írás sebessége is nőtt, 36 megabit/s-ról a duplájára, melyet erősebb lézer használatával, valamint a lemez alapanyagának megváltoztatásával értek el.
A cég vezetői szerint 2007-re már forgalomba is kerülhetnek ezek a médiák.
A HD-lemezek nagy előnye az volt a versenytárssal szemben, hogy annál jóval költséghatékonyabbak voltak, ám a mostani kapacitásnövelés náluk is megkövetelte, hogy háromrétegű médiákat gyártsanak, ami valószínűleg nagyban megnöveli az előállítás költségeit.

Belinea 19"os TFT-monitorok

A TFT-panelek árának gyors zuhanása miatt már érdemes nagyobb méretű lapos monitort választani. A Belinea népszerű termékei tökéletesen kielégítenek minden általános otthoni vagy irodai igényt. A 170 fokos szögből látható, 200 cd/m2 fényerősségű, 25 ms válaszidejű monitor 1280x1024-es felbontásra képes, és a hálózatból mindössze 45W-os teljesítményt vesz fel, ami kevesebb, mint a fele a hasonló méretű katódsugárcsöves társaiénak. Az elegáns monitort ellátták két kis 1W-os hangszóróval is, ami tökéletesen megfelel a számítógép rendszerhangjainak visszajátszásához, azonban házimozi minőségre ne számítsunk. A monitor fekete és ezüstszürke színben is kapható, típusjele 101901 és 101902.

FORRÁS RAMIRIS COMPUTER

HP VP6120 projektor - mozizz a nappaliban!

A vastagabb pénztárcájúak már megengedhetik maguknak, hogy nappalijukban kivetítve élvezzék a filmeket. Az új DLP technológiájú projektorok ugyanis tűéles, gyorsan változó képet szolgáltatnak. Bár a címben említett projektor nem kifejezetten házimozi célra készült, ezért a 16:9-es képarányt külön nem támogatja, kiválóan megfelel erre a célra is, kedvező ára és könnyű felépítése miatt. 1024x768-as felbontásra képes, ami a filmek megtekintéséhez bőven elegendő, de akár a VHS-magnót vagy a DVD-lejátszót is rá lehet kapcsolni.

Otthoni használatra csökkentett fényerővel is tökéletesen megfelel, ekkor a vetítőlámpa élettartama az eredeti kétezer helyett 3000 üzemóra, ami 3 hónap folyamatos üzemet jelent.

FORRÁS RAMIRIS COMPUTER

Welland külső IDE-keretek

FORRÁS MISTRAL COMPUTER

Sok játékos szereti adatait winchesteren hordozni. Szokásos megoldás erre a mobil rack, de nem teljesen tökéletes, kompatibilitási gondok lehetnek vele. Viszont tökéletesen megfelel az USB 2.0 vagy a FireWire port, mivel ezek a legtöbb gépen megtalálhatók, az ide csatlakoztatott meghajtók installálása nem igényel különösebb szakértelmet. A Mistral computer üzleteiben számos ilyen tároló dobozt találunk, melybe 2,5"-os, 3,5"-os vagy netán CD-meghajtó méretű IDE-eszközt helyezve teljes értékű külső meghajtót kapunk. A keretek számos méretben kaphatók, USB 2.0 és FireWire porthoz csatlakozó kivitelben. Fontos megjegyezni, hogy csak hagyományos ATA csatlakozású eszközök fogadására alkalmasak, Serial ATÁ-s winchestert ne próbáljunk egyikbe se tenni!

Samsung TS-H552 dual layer DVD-író

A DVD-írók egyformák, legalábbis úgy gondolja az átlagos vásárló. Valószínűleg nem sokat fog tévedni, ugyanis a különbség általában csak a plusz szolgáltatásokban és a kidolgozás minőségében vehető észre. A Samsung modellje ára miatt figyelemreméltó, a trendben megkövetelt standard szolgáltatásokat nyújtja, a DVD-lemezeket 16-szorosan, a kétrétegűeket négyszeresen írja, a CD-ket pedig - típustól függően - negyvenszeres sebességgel pörköli.

FORRÁS BLUEFISH COMPUTER

Club 3D ATI Radeon X800 XL 256MB

FORRÁS RAMIRIS COMPUTER

Videokártyából mindig lehet újat felmutatni. A Club3D górcső alá vett terméke az ATI Radeon X800-as chipje köré épül, mely 400 MHz-es órajellel üzemel. A kártyára 256 MB nagysebességű 500 MHz-es GDDR-3 memória került, mely az optimális adatfeldolgozáshoz szükséges. 2 DVI-kimenettel, továbbá kompozit video csatlakozóval (TV in/out) látták el a kártyát, és az éles képmegjelenítésért egy 400 MHz-es RAMDAC (Video D/A konverter) felelős. A csomag tartalma: maga a kártya, TV ki- és bemeneti kábelek, S-video kábel, RGB-kábel, telepítő CD, extrák további CD-lemezeken.

A grafikus kártya a legújabb szabványú PCI-express alaplapokhoz készült, továbbá támogatja a DirectX 9.0 és az OpenGL 2.0 szabványokat is.

MSI 848P Neo2-V belépő szintű LGA775-ös alaplap

FORRÁS RAMIRIS COMPUTER

A P4-es fronton ismét erősít az MSI, most a legolcsóbb megoldással (alaplappal) rukkolt elő az LGA775-ös tokozású processzorok esetében. Az Intel 848P chipset már régi ismerős, a Socket478-as P4-es processzoroknál is az olcsóbb kategóriába tartozik. Az alaplap támogatja a Celeron D (3xx) és Pentium 4 (5xx, 6xx) processzorokat, Hyper-Threading kompatibilis, 533/800 MHz-es processzorbusszal rendelkezik és 2 db, akár 400MHz-es DDR memóriamodult kezel, dual-channel támogatás nélkül. Az alaplapon a szokásos csatlakozókat találjuk: 1 db AGP 8x és 4 PCI v2.3 slotot, 2 Serial ATA és 2 ATA100-as IDE vezérlőt, 5.1csatornás AC'97 hangkeltőt. Az alaplapon található még egy 10/100-as Realtek 8100C hálózati csatoló és 4 db USB 2.0 port is.

Ezt az alaplapot minden olyan felhasználónak ajánljuk, akinek egy olcsó és minőségi megoldásra van szüksége az új P4-es processzorcsalád számára.

Aopen minihifi-barebone

FORRÁS MISTRAL COMPUTER

A mennyiben a nappaliba is szeretnénk számítógépet, netánán TV-re kötve, DVD-írásra/lejátszásra optimalizálva, érdemes szemügyre venni az Aopen mini-hifi kinézetű barebone PC-it, melyek Intel és AMD processzorokhoz is kaphatók, számos kiépítettségben. A választékban többek között találunk beépített TV-tunerrel ellátott, sokcsatornás, digitális és optikai hangkimenettel ellátott típust is. A hab a tortán, hogy a FireWire csatolón keresztül akár közvetlenül átjátszhatjuk a gépre digitális videokameránkkal készített felvételeinket. Mivel a gépben minden integrálva van, az 1 PCI és az egy AGP csatoló bőven elegendő a bővítéshez, ami pl. egy műholdas tunerkártya és egy nagyobb teljesítményű videovezérlő lehet.

Lemezgyűjtemény és fotóalbum a farzsebben

FORRÁS RAMIRIS COMPUTER

A Samsung Electronics Magyarországon is bevezette új merevlemezes MP3-lejátszóját. Az YH-920 készülék alig nagyobb egy hitelkártyánál, mégis 5 GB merevlemezt rejt, amelyen számtalan zeneszámot és fotót képes elraktározni. Repertoárjából a hangfelvétel sem marad ki. Az apró készülékkel nemcsak zenét hallgathatunk, illetve tölthetünk le, de 1,6" LCD-kijelzőjén fotóinkat is megjeleníthetjük. A beépített MP3 kódolási rendszer lehetővé teszi, hogy kedvenc zeneszámainkat egy CD-lejátszóról történő közvetlen átjátszással - azaz számítógép közbeiktatása nélkül is - rögzíthessük a merevlemezen. Az YH-920 támogatja az MP3, a WMA, a Secure WMA, az Ogg és a JPEG formátumokat. Utóbbiakat, azaz fotóinkat a már említett kijelzőjén, 128 x 96 pixeles felbontásban élvezhetjük. Az YH-920, amely a számítógéppel USB 2.0 csatlakozón keresztül kommunikál, a legtöbb versenytársánál karcsúbb kivitelű. A hatalmas kapacitású miniatűr merevlemez és a tölthető akkumulátor hosszú órákra garantálja a kellemes szórakozást. Az YH-920 csomagjában hordtáskát, fülhallgatót és USB kábelt is találunk.

Linksys WRT54GX - új generáció

FORRÁS ALPHASONIC

A vezetéknélküli LAN-eszközök mindig is lassabbak voltak kábeles társainál. A gyártók folyamatosan dolgoznak a sebesség növelésén. Eddig az 54 mbps sebesség általánosnak volt tekinthető. A Linksys ezt a szabványt egészítette ki az új SRX technológiával, mely tulajdonképpen két 54 mbps sebességű csatornát egyesít, két független adóvevővel. Amennyiben a vétellel zavarok támadnának, a két rádiós egység egymást segíti a hibajavításban, így a reflexiók és a vételi zavarok kevésbé befolyásolják a folyamatos kommunikációt. Az új eljárás segítségével - amennyiben az ellenoldali eszközök is támogatják a szabványt - az átlagos kommunikációs sebesség akár nyolcszorosára, a hatótávolság akár háromszorosára is emelkedhet az ugyanazon környezetben használt hagyományos wireless eszközökhöz képest. A router egyébként a „standard" funkciókat támogatja, mint PPP over Ethernet vagy DHCP szerveres router, 4 portos 10/100-as switch és wireless access point egy készülékben.

Genius VideoCAM Look webkamera

FORRÁS ALPHASONIC

A webkamerák már hagyományosnak tekinthető perifériák, azonban a Genius VideoCam Look fantázianevű termméke joggal érdemelte ki a Symbol of Excellence 2005-ös díját. A formatervezett, elegáns gömb alakú kamera ugyanis 1,3 megapixeles felbontásra képes, és hagyományos társaihoz hasonlóan USB-porton keresztül csatlakozik a géphez. Hogy ne kelljen mikrofonnal bajlódni, a tervezők ezt is beépítették a kamera házába, továbbá megoldották a szoftverben, hogy az MSN Messenger ezt a mikrofont is kezelni tudja. A kamera a kategóriájában szokásosnál magasabb, 640x480 pixeles képet szolgáltat, mely már fényképnek is elmegy. Különlegessége az EasyShot gomb, melyet megnyomva a kamera tetején azonnal fényképet készíthetünk vele.

A szoftver érdekessége, hogy felfedezték, hogy sokan az olcsó webkamerákat vásárolják biztonsági kamera céljára. Ezt a funkciót beépítették a termékhez járó CD-n található alkalmazásba is, így nem kell mindenféle szoftveres okossággal bajlódni, ha egy kisebb bolt, iroda felügyeletére van szükségünk. Ezt a funkciót elősegíti a szoftveres MPEG-1 kódoló, mellyel helyet takaríthatunk meg gépünk merevlemezén.

Altec Lansing AHS602 - 3D-s hangzás!?

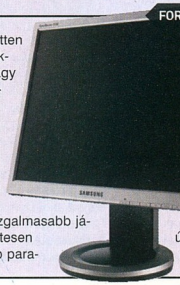
FORRÁS RAMIRIS COMPUTER

Az USA-ban székelő Altec Lansing termékei méltán híresek minőségi termékeikről és ez a minőség karöltve jár az innovatív megoldásokkal. Az AHS602-es modell a mikrofonos fülhallgatók családjába tartozik azon belül is, a minőségi „vérvonalat" erősíti. Ezt alátámasztandó, elegendő csak a száraz adatokat figyelemmel olvasni: 20Hz-től 20kHz-ig támogatja a „rezgéseket", ami tökéletes mély és magas hangokat eredményez. A mikrofon esetében is tapasztalható az igényesség. Vonatkozik ez a mikrofon érzékenység támogatott 100Hz és 10kHz közötti tartományra, melybe bőven belefférnek az emberi hang által keltett rezgések. A 3D-s hangzás támogatása egy „füles" esetében minden játékos álma, így nagy sikerre számíthat ez a remek eszköz.

Alacsony válaszidejű Samsung TFT-monitor

FORRÁS RAMIRIS COMPUTER

Kifejezetten játékokhoz vagy filmnézésre tervezte a Samsung az új, 713N jelű képernyőjét, melynek válaszideje mindössze 8 ms, mely a legizgalmasabb játékhoz is tökéletesen megfelel. Egyéb paramétereiben megegyezik elődeivel, fényereje 300 cd/m2, 700:1-es kontrasztarányú képe 160 fokos szögből látszik. A hálózatból maximum 38W-os teljesítményt vesz fel, sugárzási értékei megfelelnek a legújabb TCO '03 szabványnak.



SONY REVOLÚCIÓ

Avagy az igazi Mátrix

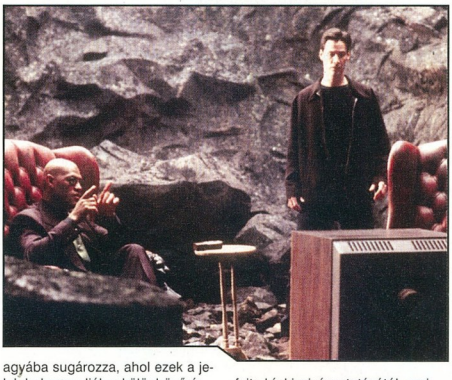
Meglepő fordulatok mindig akadnak az életben. Ott volt ugyebár 1999-ben a Mátrix című film, amitől mind a sajtó, mind pedig a nagyközönség el volt ájulva. A szürke nyárspolgárok füstös kocsmák mélyén - ott is csak nagyon halkan - összesúgnak: mi van, ha ez tényleg igaz? Persze nem kell mindjárt paranoiát feltételeznünk ezen egyéneknél, hiszen a technológiai haladás már olyan mértéket öltött, hogy talán még a szakemberek sem tudják mi igaz, és mi nem. Ezen látszólagos vékony vonal a képzelet és a valóság között halványodni látszik, melyet számos nagy cég dollármilliókkal próbál még vékonyabbra radírozni. A világ egyik vezető technológiai vállalata, a Sony Corp. nemrég egészen meglepő bejelentést tett: újfajta eljárásokkal kísérleteznek, melyeknek lényege az információkat az agyba sugárzó, így a közvetlen érzékelésre ható mechanizmusok

létrehozása. Ez kissé ijesztetően hathat, ám nem csak egy megszállott technochrata, de akár a hétköznapok embere is érdeklődve fordulhat a téma után, így most ennek boncolgatása következik.

Pro...

Thomas Dawson - a Sony egyik kutatómérnöke - a következőképpen próbálja megmagyarázni konyhanyelven a nagyközönségnek az eljárást: - „Az agykéreg bizonyos részeibe ultrahangos impulzusokat juttatnak, melyek „érzékszervi ingereket" váltanak ki - olyanokat mint hallás, szaglás, vagy akár látás. Egyfajta továbbfejlesztése egy már létező technológiának - nagyon csúnya szó következik -, a transzkraniális mágneses stimulációnak. Ez egy olyan olyan eljárás, aminek során a koponyán keresztül besugározzák az agy egyes részeit (tehát az elv gyakorlatilag megegyezik), és a gyorsan változó mágneses erőtérrel aktiválják az idegpályákat. A probléma mindössze annyi, hogy nem lehet megfelelően kis helyre fókuszálni ezt a mágneses teret - az ultrahangot viszont igen. És itt toppan be a képbe a Sony. Ez az, ahol tovább lehet lépni. Ennek következtében az Úr eljövetele után kétezer- egynéhány évvel ismét láthatnak a vakok, a süketek pedig hallhatnak. Nagyon érdekesen hangzik, már csak azt kellene megtudni, hogy az a bizonyos „egynéhány" év, pontosan mennyi is. Azt már láthatjuk, hogy melyek lehetnek az alkalmazási területek: a gyógyítás, a szórakoztatás, de még akár a kutatási munkáktól sem állhat messze.

Ugyan létezik már a vakok számára kifejlesztett hasonló szerkezet, ám az még mindig fekete-fehér, párszáz képpontot kezel mindössze, és persze megfizethetetlenül drága. A szórakoztatás terén szintén hallottunk már olyanról, hogy okos technikusok tervezik már a „szagos" mozit - mi több a szagos TV-t - tehát igazán nincs min meglepődni. Az egészre még rádob egy lapáttal, hogy elvileg az összes érzéklet stimulálható, ergo megteremthető a Virtuális Valóság. A mellékelt képen látható, hogy hogyan is működne a dolog a valóságban: A TV a bejövő adatokat (mondjuk a PlayStation 12-ből jövő adatokra gondolunk itt most) ultrahanggá alakítja át, majd ezeket az Ártalmatlan impulzusok formájában a felhasználó



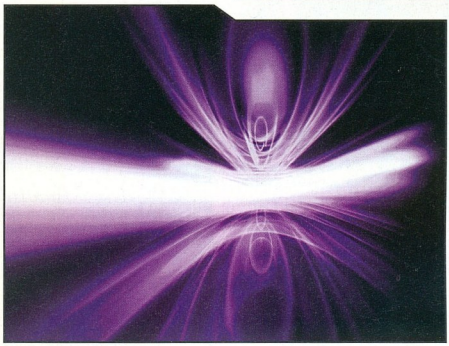
agyába sugározza, ahol ezek a jelek bekapcsolják a különböző érzékelésekért felelős agyi részeket. A kutatásban is segítségre lehet az emberiségnek, hiszen az ultrahang sokkal precízebb, megbízhatóbb, és jobban kezelhető, mint a mágneses erőtér - így az esetleges sérülések valószínűsége jelentősen csökken. Ha egy kissé továbbgondoljuk ezt, és szabadon eresztjük a fantáziánkat - no, meg figyelembe vesszük, az azóta már kacsává avanzsáló hírt, hogy a Nintendo 3D-s megjelenítésű NextGen konzolt akart kihozni - könnyen elképzelhetjük, hogy gyermekeink (vagy talán még mi magunk?) egy sisakkal a fejükön fognak virtuális háborúkat vívni, családjukat nevelni, focicsapatukat menedzselni, biliárdozni, vagy éppen golfozni. Sajnos a cég nagyon mereven elzárkózik minden-

fajta hír kiszivárogtatásától, ami részben érthető is, részben viszont nagyon frusztráló - ami még inkább érdekessé teszi a témát. Elizabeth Boukis - a Sony Electronics egyik szóvivője - mindössze annyit kötött az orrunkra, hogy: „Az egész egy olyan ihleten alapszik, mely egy nap majd teljesen új irányba tereli a technológiát. Nem történtek kísérletek, egyszerűen egy hatalmas felfedezésről van szó." Persze hangoztatták még azt is, hogy „látnoki" „zseniális" stb., de már mind csak hab szöveg, közelebb nem visz az igazsághoz. Egy bizonyos Niels Birbaumer doktor - a tübingeni

egyetem egyik neves agykutatója - nagyon is elképzelhetőnek tartja, hogy működne a dolog. A doktor nem alaptalanul állítja ezt, hiszen nevehez fűződik egy olyan szerkezet megalkotása, mellyel a hátrányos helyzetű emberek agyhullámaikkal tudnak bizonyos eszközöket (ajtó, tv, stb.) működtetni. Mindesetre annyi biztos, hogy a Sony 2000-ben jelentette be a „találmányt", amit aztán 2003-ban el is fogadtak, most pedig új távlatok nyíltak: végre a világsajtó számára is felfedték, hogy teljes gőzzel haladnak William Gibson nyomdokain. Sajnos nem marad más, csak a találgatás - még egy jó ideig. Mindennek azonban vannak árnyoldalai is, talán vessünk néhány pillantást ezekre is.

...és kontra...

Természetesen hallgattassék meg a másik fél alapon nem hagyhatjuk ki ezt sem. Vannak kétkedők, akiknek bizony kőkemény érveik, kérdéseik, és persze kétségeik vannak az új technológiával kapcsolatban - ami valljuk be, tényleg megreformálná eddigi életünket. Az ugye jó, hogy mindenfajta lobotómia nélkül ilyen mértékű betekintést nyerhetünk az agyba, ám az egész ott kezdődik, ahol Elizabeth abbahagyta: egy remek ötlet - de egyelőre semmi több. Tény, hogy a Sony még nem épített (vagy ha igen, akkor azt nagyon jól titkolja) semmilyen gépet, ami a fent nevezett hatásokat elő tudná idézni. Tény, hogy az agykutatás még korán sincs olyan szinten, hogy össze lehetne kapcsolni a technológiai innovációval. Egyszerűen még nem térképeztük fel az agyat annyira, hogy biztonsággal nekiállhassunk azzal véletlenszerűen kísérletezgetni. Vannak, akik úgy vélik, ez akár még 100 évig is eltarthat - ők azok, akik a következővel érvelnek: kicsi az esélye, hogy az egyszerű idegi stimuláció teljes, tapasztalható tudatosságot hozzon létre. Bár a stimuláció beindíthat néhány agyi érzékelést, esetleg emlékfoszlányokat hozhat fel - de ahhoz, hogy „valós" élményhez juttassa az alanyt már nem biztos, hogy elegendő - egyszerűen abból fakadóan, hogy a logikai egyenletesség túlontúl megvalósíthatatlan egy ilyen bonyolult rendszerben, mint az agy. Egyelőre. Ám a Sony nem véletlenül tette meg ezen bejelentését most, nyilván nem blöffölnek - bizonyára tényleg van valami a tarsolyukban. Valami, amivel nagyot üthetnek. A kétkedők úgy vélik, jobb lenne, ha az agyat hagynák úgy, ahogy van, és nem zargatnák mindenféle stimulációval, hogy elektromos sokkokból kényszerképzeteket építsen saját maga számára. Egypár fórumon utánanézve a dolgoknak, valóban vegyes fogadtatásra lelünk: „a tudomány iránt érdeklődő énem ujjong a hír hallatán, a pesszimista énem viszont azt mondja: ismét egy dolog, amivel még jobban kontroll alatt tarthatják az embereket". Vannak, akik a csak a játékok oldaláról közelítik meg a dolgot: „ Ki az, aki szeretné egy rothadó csatornában maszkálva érezni az émelyítő szagokat? Mert én nem..." Természetesen vannak érvek szép számmal ez ellen is: „Soha nem tudhatod, mikor hoznak ki egy Virtuális Ivós Játékot, amiben ismeretlen lesz majd a másnaposság fogalma!" Volt, akiben felmerült - kissé ironikusan - a kérdés: „ Mit fogok csinálni a töltés alatt? Malmozok az ujjaimmal, vagy Sony reklámokat nézek?". Noha a cég hozzáértése nem megkérdőjelezhető, ám mivel egy merőben új technológiáról van szó - és egyelőre nincs hír arról, hogy a Sony bárkivel is közösködni akarna, akár fejlesztés, akár terjesztés területén - nem árt fenntartással kezelni ezt a hozzáértést. Végezetül pedig még egy aranyos hozzászólás, melyet nem tudtam nem észrevenni (egy fórumról való): „Most pedig mindenki emelje fel a kezét, aki olyan PSP-vel rendelkezik, amin kevesebb mint öt pixelhiba van". Nos, khmm, igen... Sajnos annak a tényre sem zárható ki, hogy az úgynevezett introvertáltabb egyének - akik már most is szinte egy saját maguknak kialakított fantáziavilágban élnek - még jobban befele fordulnak egy ilyen mechanizmus hatására. A végén még - khmm - csajozni is virtuálisan mennek... Ezek persze már csak túlpörgetett eszmefuttatások, ám nem tudtam kihagyni őket.



Tanulságként talán annyit mondhatunk el, ha a Sony-nak sikerül valami igazán nagy attrakcióval előrukkolnia - azt hiszem, lassan akár világuralmi terveket is elkezdhetnek főzögetni kicsiny boszorkánykonyhájukban. Meglátjuk mi lesz, mindesetre érdeklődéssel tekintünk a téma felé.

Callisto
callisto@pc.games.hu

IBVA

IBVA, azaz Interactive Brainwave Visual Analyzer (Interaktív vizuális agyhullám analizátor). Ezt a rendszert már évtizedek óta fejleszti néhány lelkes technoőrült fiatal (akik azóta talán már nem is olyan fiatalok), ám ismertségük igencsak korlátozott. A rendszer lényege pont az ellenkezője a Sony eljárásának: az agyhullámok segítségével lehet különböző számítógépes applikációkat végrehajtani. Az egész egy nagy napszemüvegre hasonlít, és természetesen a fejünkre kell tenni, majd az optikai lencsék segítségével a képet úgy állítják be, hogy egy pár méteres távolságban levő 72 cm-es TV-nek tűnjön. Bármit be lehet rá programozni, akár még gépelni is lehet vele elméletben, csak „erősen a billentyűre kell gondolni". Jó kis akaraterő fejlesztő rendszer ;). Biztosan szokni kell, de az adatbevitel egy újabb forradalma állhat ezzel előttünk, annál is inkább, hiszen a Quake 3-hoz például már létezik plugin, amivel egyes funkciókat állíthatunk be a különböző agyhullámokra (fegyverváltás, ugrás, stb.). Az, hogy nem kaptak eddig nagyobb nyilvánosságot, kész csoda, ám maguk már semmin nem lepődnek meg. A cuccot 1000 dollár körüli áron lehet megvásárolni.

JÁTÉKVEZÉRLŐK NEM CSAK MEGSZÁLLOTTAKNAK

Kis Logitech körkép

Kétfajta ember van a számítógépes társadalom játékosai közt: van, aki pénzt és időt áldoz szórakozása élvezetesebbé tételéért, és van, aki nem. Megmagyarázom. Van, aki szigorúan a billentyűzettel és az egérrel játszik mindenfélét, és van, aki kedvenc repülő- vagy autószimulátorához beszerzi a megfelelő kiegészítőket, és nevet a klaviatúrán pötyögtető delikvenseken.

Kaptam a Logitech-től egy szép kis csomagot (sajnos nem ajándékba), melyben a fent említett megszállottak örömkönnyek közt lubickoltak volna. Én is így tettem, és Ris barátom is, akinek ezúton is köszönöm a segítséget a kontrollerek tesztjéhez.

Mikor Uniq felhívott, hogy ugyan már, ugorjak be pár cuccért a szerkesztőségbe, úgy gondoltam, hogy ezt nem hagyom ki, úgyis régen jártam arra. A meglepetés akkor ért, amikor meglátam a szép dobozhalmot és elgondolkodtam azon, hogy megfelelő közlekedési eszköz-e számomra a BMV (busz-metró-villamos). Végül a kedves kollégák hathatós segítségével a kisebb darabokat begyömöszöltem a hátizsákba, és kezemben a maradék cuccal, karácsonyi bevásárlókat megszégyenítő külsővel indultam neki, és újfent megjegyezhettem, mint az Üveghegyen túl élő nyuszika, hogy milyen nagyon messze lakom.

Otthon megfelelően kezelve fájó tagjaimat szépen nekifogtam, hogy továbbra is karácsonyi hangulatban kibontsam a dobozokat (egy részükön a gyári csomagolás takarva volt, úgyhogy meglepetések vártak). Előkerült egy botkormány, két kontroller és két kormány… igen, a dobozok mérete és súlya alapján többet vártam, de a teszt közben rájöttem, hogy így is sokat kaptam, nem jutott mindegyikre annyi idóm, mint amennyit szerettem volna velük eltölteni.

Mindig is szerettem a Logitech termékeit (jó, azért nem mindet), és ebben az esetben is teljesen elégedett voltam a minőséggel és a kezelhetőséggel. Előnyös volt, hogy elég volt az első alkalommal felinstallálni a meghajtó programot, ezt követően ez kezelte az összes eszközt, a konfiguráció, és a gombok programozása is igen egyszerűen ment. A kezelőben minden feltelepített játékhoz profilokat rendelhetünk, nem kell a nehézkes menükön keresztül állítgatnunk, megtehetjük ezt az asztalon, és akár ezen keresztül el is indíthatjuk a kiszemelt gamét. A kormányokat hagyom a legvégére, mert velük foglalkoztam a legtöbbet, kezdjük a botkormánnyal.

A WingMan Force 3D egy robosztus, első pillantásra is stabilnak és megbízhatónak tűnő joystick, és ezt a megérzést a későbbiek bizonyították is. Van nekem is egy Wingman-em, de abban nincs Force Feedback, így volt összehasonlítási alapom, hogy érzékeljem a kettő közti eltéréseket használat közben. Én főleg a Battlefield sorozat különböző tagjaival használom a botkormányt (helikopter rulez), s ezt tettem most is más egyebek mellett.

A nagyméretű talp kissé súlyos, de ennek köszönhetően az erősebb visszahatásoknál és nagyobb izgalmaknál is szilárdan helyén tartja az eszközt, annyira kell figyelni, hogy van -e elég helyünk az asztalon, mert ha hely hiányában nem tudjuk a megfelelő helyzetbe állítani, akkor nem sok értelme van. Külalakja nem hivalkodó, a fekete és a szürke szín az uralkodó, nekem ez kifejezetten tetszett, ment a számítógépem többi darabjához.

A markolatrész alján lévő gallér megfelelő alátámasztást nyújt kezünknek, így hosszabb bevetéseken sem fáradunk el. A boton lévő hat gombot jól helyezték el, mind megfelelően hozzáférhető, bár a billenőkapcsoló (nyolcirányú) nekem kicsit messze volt, de valószínűleg ez csak a rövid hüvelykujjamnak köszönhető. A nyél saját maga körül is forgatható, ami igen jól jön a szűk városi utcák felett folyó helikopterharchoz.

A talapzaton két további gomb kapott helyet, ezek nagyméretűek, könnyű őket megtalálni, valamint a markolat tengelyén elfordítható gyorsítókar, mellyel valóban könnyű a repülés. Mindet a saját igényünknek megfelelően programozhatunk, igen nagy intervallumban állítható a visszacsatolás ereje is, vagy ha nem tetszik, ki is kapcsolhatjuk. Összefoglalásként elmondhatom, hogy megnyerte a tetszésem az erő-visszakapcsolás, élvezetesebb vele a játék, ám annyival többet nem nyújtott, mint amennyivel többe kerül. Ennek ellenére bátran ajánlom mindenkinek, ha most vennék joysticket, akkor valószínűleg én is a force-osat választanám. Stabil, pontos, mi kellhet még?

A két kontrollerrel kapcsolatban kicsit idegenkedtem, nem vagyok nagy konzolos, nem használtam ilyet túl sokszor, lehet emiatt sem kedveltem meg kifejezetten őket, pedig Ris vissza sem akarta adni őket a teszt végeztével. Úgy gondoltam, inkább egy ilyen megszállottra bízom őket, s én csak kipróbálom fogásukat.

A Precision Gamepad egy egyszerűbb kivitelű modell, számomra kicsit „retrós" hatása volt, de annak ellenére, hogy ára igen alacsony, megbízható és kényelmes. Az átlátszó kék burkolat és a nagytestvéréhez viszonyítva kevés gomb első látásra inkább valami noname dolgot juttat eszünkbe, de használat közben kiderül, hogy mindent tud, amit elvárhatunk tőle. Olyanoknak

való, akik nem nagyzolásból és divatból vesznek gépandot, hanem azért, hogy egy-két, a billentyűzeten nehezen játszható programjukat élvezni tudják. A négy hüvelykujjakkal, és négy mutatóujjal kezelhető gomb jó helyen van, teljes mértékben programozható, és elégséges az egyszerűbb játékokhoz. Igen könnyű, ezért hosszú ideig tartva sem fárad el a csuklónk.

Természetesen, aki megszállottan szereti a PC-s konzolátiratokat, annak nem árt beszerezni inkább egy Rumblepad 2-t, amely aztán tényleg fel van szerelve mindenféle jóval. Már a külseje is tekintélyt és profizmust sugall, és a felhasznált anyagok is igen magas minőségről tanúskodnak. A sötétkék szín is a komolyságot sugallja, nem olyan fiatalos és vidám, mint a kisebb változat. A markolat gumiborításának köszönhetően a tenyerünkben soha nem csúszik meg, igen jó fogást biztosít.

A Precision-höz képest a nagy pluszt a force feedback adja, me-

lyet két motor biztosít, így még jobban átélhető minden egyes robbanás vagy ütközés. Itt meg kell jegyezni, hogy sajnos nincs túl sok olyan játék, mely a gépmadok erő-visszacsatolását támogatná, például az egyébként kontrollerért kiáltó Prince of Persia: Warrior Within sem, pedig Ris szerint ez volt az egyik legélvezetesebb játék vele (még rezgés nélkül is).

A 10 programozható gomb a legmagasabb igényeket is kielégíti, elrendezésük hasonlít az Xbox kezelőjén lévőkhöz, bár még annál is jobbak teszter-társam szerint. Kapható a vezeték nélküli változata is, mellyel még kényelmesebben és szabadabban kaszabolhatjuk az ellenfeleket. A két analóg botkormány is a konzolokat idézi, és aki birtokában van a megfelelő mozgáskoordinációs képességek-

nek, annak halálos fegyver lehet a kezében, bár a stickek alapja négyszögletű, így nehéz velük igazán kör alakú mozgásokat végezni.

Most érkeztünk el a kedvenceimhez. Jómagam nem játszom sokat autószimulátorokkal, de ha igen, akkor szeretem azokat a megfelelő módon, kormánnyal és pedállal kezelni. Most lehetőségem volt egy hétig kiélni ezirányú vágyaim, és hát nem is tanultam sokat ez alatt a „rövidke" idő alatt. Mindkét eszköz force-os volt, így könnyebben kiszűrhettem a két modell közti különbségeket, mert mind a külsejükből, mind az árukból jól látható, hogy két ilyen kormány közt is lehet nagy különbség.

A Formula Force GP nevéből is kiszűrhető, egy versenyautó kormányát idézi, külseje is ezt igazolja, engem a Forma1-es gépekre emlékeztet is a gombjaival és a pillangókapcsolós váltójával. A fogása jó, bár a kerék átmérője nekem kissé kicsi volt (mindig van valami bajom), ha teljesen ráfogtam, akkor túlságosan össze kellett szorítanom az öklöm.

A gumiborításnak köszönhetően így sem csúszkált. A négy gomb sem állt nekem kézre, főleg a felső kettő volt olyan helyen, amit sehogy sem voltam képes kényelmesen elérni. A váltókarok jók, érzékenyek, és egy percig sem volt olyan érzésem, hogy ezekre vigyázni kéne, mert két ujjal letöröm. Persze nem kell agresszívnak lenni, de finomkodni sem kell.

A pedálok jók, érzékenyek, Ris szerint talán még a Momóénál is jobbak, én nem vettem észre számottevő különbséget. Minden esetre a profil manager segítségével minden állítható, szóval mindenki úgy játszhat, ahogy szeret.

A talprész gumírozott, műanyag parkettán nem csúszkált, de szőnyegen lehet vele probléma.

A teszt királya, a desszert, a csúcs a MOMO Racing Force volt, amelyet már két éve, megjelenésekor kipróbálhattam, és azóta is jó párszor gondoltam rá, hogy be kéne egyet szerezni, de nem volt szükségem annyiszor rá, hogy megérte volna azt a sok pénzt. Mert le kell szögezni, hogy bizony a MOMO drága. A minőséget és a nevet is meg kell fizetni, de ezért olyan élményt kapunk, ami az olcsóbb változatokkal egyszerűen nem érhető el. Ha megszállott autós lennék, vagy tudnám használni a WOW-ban, biztosan egy ilyet vettem volna nagyobb winchester és tunerkártya helyett fejlesztéskor, mert egyszerűen ezt a kormányt szeretni lehet. Ebbe beleszerelték, mely ott is csúszásmentes játékot biztosít, ahol a GP már kissé instabil.

A két kormány közt a pedálok pontosságának különbsége volt észrevehető, valamint a GP esetében néha úgy éreztem magam, mint egy igazi autóban, mert volt egy kis holtjátéka, és ez nem jelent előnyt a versenypályán.

A MOMO ezen a téren is tökéletes, minden kis mozdulatra azonnal reagál, és hatalmas erejú rezgéseket produkál.

játszhat az is, hogy mint nevéből gondolhatjuk, a MOMO tervezte, s ránézésre egy telivér utcai tuninggépet juttat eszünkbe .

A kereken lévő hat gomb jól elérhető, és a gumírozott markolatrész is nagyon jól megfogható, ebben az esetben jól belesimul a markomba. A váltást végezhetjük a GP-n is látott pillangókapcsolókkal, vagy a különálló, szekvenciális botváltóval is, melyet a balkezesek és az angolok (írek, ausztrálok, stb.) átszerelhetnek a másik oldalra is. A kormány háza elég nagy, és a hárompontos felfogatásnak köszönhetően igen stabil, bár megpróbáltam csak az egyiket használva is, és úgy sem volt zavaró csúszkálás (gyorsabb volt a fel- és leszerelés).

A pedálok egy igen nagyméretű talapzaton kaptak he-

lyet, melynek alja teljesen gumírozott, valamint egy kihajtható, szőnyeghez való rögzítővel is fel-

Tartalmas hetet töltöttem el a Logitech termékei közt, rossz véleménnyel egyikről sem lehetek, anyaghibát nem találtam, és más negatív élményem sem volt. Kisebb problémáim persze adódtak, de azt hiszem, egyik megvásárlásával sem követhetünk el nagy hibát. A kontrollerek közül a célnak megfelelőt venném, tényleg nagy a különbség a kettő közt, de a kisebbik is jó.

A kormányok esetében, ha az eszemre hallgatnék, akkor a GP-re esne a választásom, mert az ára nem olyan magas, és mindent tud, amit kell, bár a gombok miatt talán bosszankodnék, de ott a billentyűzet, azon is lehet nyomkodni, ez mégis csak egy kormány. Viszont, ha a szívem vezetne (na meg a pénztárcám tele volna), akkor egyértelműen a MOMO lenne a kiválasztott, minden kétséget kizáróan.

Aki vásárlás előtt áll, annak érdemes elmennie a nagyobb elektronikai boltok valamelyikébe (például a „hülyeazértnemvagyok"-ba, vagy a „gazdaságosba"), ott legtöbbször kipróbálhatóak, megtapizhatóak ezek a dolgok, és akkor mindenki bátrabban fáradhat a pénztárhoz kosarában az új kinccsel.

Grillo
grillo@irj.hu

EGÉR-ALÁ-VALÓK

avagy mit tegyünk, ha meguntuk a tesco gazdaságos egérpadunk fogyatékosságait...

A hogy azt az előző számunkban is említettem, most elkalandozunk picit az egérpadok világába. 3-4 éve, mióta az E-sport kezdi szárnyait bontogatni (főleg külföldön), teljes iparág ált rá a különböző pro gaming eszközök gyártására. Ma már vannak kifejezetten játékra tervezett egerek, headsetek és nem mellékesen egérpadok. Talán a fejlesztési és gyártási fázisuk relatíve egyszerűségéből és gyorsaságából fakadóan ez utóbbi az egyik legjobban elterjedt eszközfajta, amellyel ma már szinte boldog-boldogtalan próbálkozik kisebb-nagyobb sikerrel. Persze ez csak külföldre értendő, itthon, kishazánkban jóval kisebb a kínálat, bár azt kell, mondjam, az arra érdemes termékeket nagyrészt el tudjuk érni, meg tudjuk vásárolni.

Az egérpadok sokszínűsége szerencsére nem csak a termékek dizájnjára értendő, hanem a felhasznált anyagokra is. Hogy miért is fontos ez? Ahogy az egereknél, úgy a padoknál is elmondható, hogy nincsen tökéletes, valakinek ez jön be, másnak pedig az. Méret, vastagság, csúszás, a felhasznált anyag keménysége, a használat közben keletkező zaj mind-mind olyan paraméter, amit mérlegelni kell vásárlás előtt, ezek határozzák meg az ún. kényelmi faktort. Szinte minden játékstílushoz más értékek felelnek meg. Ha alacsony érzékenységgel játszunk, mindenképp célszerű egy olyan padot választani, amelyen el is férünk, véleményem szerint kb. 300 mm x 250 mm-nél van az induló méret, ami már megfelel erre a célra (ismerek olyan embereket, akik 500mm x 400mm-es padon játszanak és épp elférnek rajta...). Viszont azt is mérlegelnünk kell, hogyan férünk el asztalunkon. Egy nagyobb pad esetén akár a kényelem rovására is mehet az a felületveszteség, melyet levesz az asztalból. A lowsens-szel játszók másik nagyon fontos paramétere a csúszás. Nagy sebességű és mértékű rántásnál már problémákba ütközhetünk egy tapadósabb padon. Viszont az sem jó, ha túlzottan csúszik, ugyanis könnyen túlszaladhat a célon a kezünk, és csúnya luftot lőhetünk, ha nem segít a megállításban egy picit a pad. A vastagság sem mellékes szempont, nagyban tudja befolyásolni a komfortérzetet a megfelelő egérpad kiválasztása. A zaj fontossága magáért beszél, nem mindegy, hogy a sima webezésnél, vagy napi munkánál miféle ártalmakat kell elszenvednünk a pad és az egér súrlódásának köszönhetően. A keménységnek is elég nagy a jelentősége, ha az egeret úgy használjuk, hogy a csuklónk a padon pihen, akkor könnyen következtethetjük, hogy egy puhább felület jóval kényelmesebb lehet. A felhasznált anyagok tekintetében is igen sokszínű a választék, de nagyrészt három kategóriába sorolható az egéralátétek zöme: textil, műanyag és üveg. Mindegyiknek megvan a maga előnye és hátránya, célszerű vásárláskor elmenni egy boltba, ahol ki van rakva több példány is, és kipróbálni

őket, ha van rá lehetőség (tipp: www.pixel.hu). Mostani tesztünkben a fent említett három kategória egy-egy versenyzőjét vizsgáltuk meg tüzetesebben, lássuk hát, ki milyen eredménnyel végzett.

QPAD® Gamer HighSense™ AIM red

Első versenyzőnk egy textil pad, mely a QPAD gyártománya. Csomagolása puritán, de ötletes: egy egyszerű átlátszó hengerben van összetekerve. Ezt semmiképp nem érdemes kidobni, később, ha esetleg szállítjuk, hasznunkra válhat, nem sérül olyan könnyen a pad. A pad mellé semmit nem mellékelnek, nincsen skatez sem, sajnos. Elvileg nem is kell hozzá az anyaga miatt, de mindenesetre a teszt alkalmával én használtam. A pad dizájnja nagyon érdekes, a QPAD-nál bizonyára sokat UTznek... :). Mérete, mint ahogy a neve is sejteti, a magasabb sense-ű játékosoknak kedvezhet, aki kisebbet használ, az nézegesse inkább e cég más termékeit (MidSense, LowSense), biztos megtalálja a neki megfelelő méretet. Felépítése egy szivacsos műanyag talpból, a tetején egy textil rétegből áll, amelyet teflonszerű anyaggal vonnak be. A felület texturáltsága jó, bár egy picit nagynak éreztem az „erezetet", de ez nem volt kihatással a teljesítményre. A csúszása nagyon kellemes, nagyon finom a puhább felület miatt, amely egyébként a súrlódási hangot is minimálisra csökkenti. A csuklóm sem sajgott több óra használat után, nagyon kézkímélő megoldás (a'la Pur... :)). Az alsó réteg, a habszivacs hivatott arra is, hogy az asztalon tartsa a padot akár egy nagyobb rántás esetén is. Ezt többé-kevésbé sikerrel tette, bár egy pcw-nyi idő után azért észrevettem, hogy kb. 3-4 centivel arrébbmászott. Ez annyira nem gáz, szerencsére meccs közben semmit nem vettem észre a jelenségből. Pontossága kiváló, nagyon szeretik az egerek, az összes optikai egér szívesen feküdne ilyen „munkaasztalon". Kellőképpen gyors, és az egér megállításába is besegít. Hajlékonyságának köszönhetően az asztal esetleges egyenetlenségét is megfelelően korrigálja. Tartósságát sajnos a rövid használati idő alapján nem tudom meghatározni, a felső teflonréteg viszont relatíve hamar lekophat (becslésem szerint), ezért is célszerű skatezt használni.

Mérete: *285mm x 195mm x 4mm*
Ára (bruttó): *5613 Ft*
Előnyök:
- Precizitás
- Jó csúszás
- Puha felület
- Ár

Hátrányok:
- Mérete (bár van belőle nagyobb verzió, persze drágábban)

Steelpad S&S és S&S - SK version

Második versenyzőnk már műanyagból készült, a nagy múltú Steelpad 4D „nagytestvére". Az egérpad fejlesztésében részt vettek az egykor szebb napokat is megélt Shroet Kommando (SK) klán profi játékosai is, akik a dobozról is kacsingatnak ránk. Csomagolása is sejteti, hogy valamit kapunk a pénzünkért, ugyanis a pad mellé mellékeltek egy hordtáskát is, amellyel megoldott a szállítás (még az egérnek is van egy elkülönített fiókja benne), illetve öt darab, Microsoft egerekre méretezett Steel S&S Padsurfert is. Ez szinte kötelező is, ugyanis az alátét „félábúvá" avanzsálódik használata

ICEMAT A FÜLEDRE IS...

Ha már Icemat-nél tartunk, akkor nem mehetünk el szó nélkül a cég profi játékosoknak szánt fejhallgatója, a Siberia mellett sem. Ugye nem kell mondanom, hogy online fps-ekben nagyon fontosak a hangok, segítségükkel könnyen be tudjuk azonosítani a bujkáló ellenfelek pozícióját, és ugye a tudás hatalom (gondoljunk csak a falon át lőtt frag-ekre). Ehhez viszont (általában) nem elegendő az 500 Ft-os füles, minél jobbat tartunk a fejünkön, annál jobb eredményre számíthatunk. A Siberia teljesen fehér, puritán, semmi csicsa, dizájnja picit érdekes a mai kor szürke-fekete high-tech cuccaihoz képest. A dizájn mellett érdekes módszert alkalmaztak a mikrofon rögzítésére is. A fejhallgatóhoz csak a sztereó bemeneti kábel csatlakozik közvetlenül, a csiptetős mikrofon egy külön kábelen fut a főzsinór mellett, mely egy hangerőszabályzót tartalmazó kis dobozban végződik, amelybe be kell dugnunk a fent említett bemeneti kábelt. A mikrofont ellátták egy kapcsolóval is, mellyel el tudjuk azt némítani. Ennek a rögzítésnek a lényege az lenne, hogy ha nincs szükségünk mikrofonra, illetve a hangerőszabályzóra (miért ne lenne csapatorientált fps-ekben...), akkor csak a bemeneti kábelt használjuk. Mindenesetre kellően megbonyolították ezzel az egész fejhallgatót, könnyen bele tudunk gabalyodni a kábelekbe, kényelmetlen lehet, ha a mikrofont a gallérunkhoz akarjuk csíptetni. A fejpánt állíthatósága viszont nagyon el lett találva, nagyon precízen be lehet lőni a fejünk méretéhez. Viselete nagyon kellemes, mintha föntről nem lenne. Emellett a külső zajforrásokat is megfelelően zárja ki, azok nem zavarják a használót. Na de térjünk rá a lényegre. A fejhallgató mellett használtam a sajátomat is (egy középkategóriás Technics fejhallgatót), mintegy referenciaként. Nem kellett volna. Ég és föld a különbség. Az Icemat hangminősége közelebb állt a felső kategóriás AKG és Sennheiser példányokhoz. Borzasztóan tiszta, erőteljes hangzása van, zenét hallgatva (normális, több hangszeres akusztikus zenét) minden hangszer külön hallható, semmilyen összemosódás nem fedezhető fel. A basszusa egy picit kevéske, de nem zavaró, legfőképp úgyis játékra kell... Játékokban a szakavatott fül szinte centire meg tudja állapítani a hang forrását, ami hatalmas segítséget jelent. A mikrofon is megfelelő minőségű, nagyon jól érthető az általa vett beszéd. Véleményem szerint egy nagyon-nagyon jó minőségű fejhallgatót kapunk pénzünkért, amelyet akár már hifi célokra is használhatunk. Apropó pénz. A zsinórok felesleges megbolygatása mellett a másik dolog, ami nem tetszett, az az ára: 18625 Ft...

Mérete: *320mm x 270mm x 2mm*
Ára (bruttó): *9363 Ft*
Előnyök:
- Precizitás
- Jó csúszás-tapadás arány
- Mérete
- Hordtáska

Hátrányok:
- Ára

Icemat 2.0 (lila)

Harmadik, egyben utolsó versenyzőnk az Icemat 2.0, aki az Üveghegyen túlról érkezett (vagy legalábbis az anyaga onnan). Csomagolása profi, a padot hungarocell lapok közé rejtette a gyártó, célszerű ezt nem kidobni, később szállításnál nagy segítség lehet. A dobozban találtunk még két 10cm-es Icemat nélkül. A dizájn meglehetősen puritán, sima fekete, a felületen két logóval (Steel + SK logó). A formája inkább téglalapra emlékeztet, az alján egy kisebb kivágással a csuklónk részére. Az elődhöz képest csak egy oldala használható, a másik oldal az asztalon való tapadást segíti, a rajta található ragacsos anyag segítségével. A pad nagyon vékony (2mm), de a kemény műanyagnak köszönhetően elég merev, ami miatt egyenetlen felületen lehetnek problémák a tapadással. A felület igen durva, érdes, az egeret rajta mozgatva, érezni hogy picit „döcög" a barázdákon. Szerencsére ennek vannak nagyon jó tulajdonságai is. Nagyon könnyen meg lehet állítani az egeret rajta, nem csúszik túl egy nagyobb rántás esetén, mindamellett, nagyon nem is fogja az egeret, nem tapad le túlságosan, könnyedén siklik. Hangját már lehet hallani, bár még a nem vészes kategóriában van, tompa surrogásra hasonlít leginkább. A használat folyamán egyre jobban bekopik, ezzel a hangja is csökken, illetve az esetleges zavaró döcögés is mérsékl ődik. Mérete a kisebb sensitivity-vel játszók számára is megfelelő, jelen tesztünk legnagyobb felületű versenyzője. Az egerek nagyon szerették az anyagát és a textúráját, bármilyen optikai egérrel jól használható.

Padsurfer csikot, amelynek a használata több, mint kötelező. A pad anyagából adódóan nagyon kemény, a maratásnak hála eléggé érdes is, ezért szinte úgy működik, mint egy nagyon finom reszelő. Zabálja a skatezt, a mellé adott vékony szalagocskából vágott darabokat 2 hetente cserélni kell, nagyon gyorsan kopik. Ha elfogy, célszerű vastagabb, strapabíróbb teflon talpakat beszereznünk. Ezen kívül a hangja is elég nagy. Ha nem használunk padsurfert, az egér talpa csikorgató hangot ad ki, de használatával is megmarad egy alaphang. Játék közben nem zavaró (ugye mindenki fülest használ kedvenc online fps-ében?), de sima használatkor zavaró lehet, főleg este, vagy olyan helyen, ahol nagy a csend.

Felépítése rém egyszerű: az áttetsző lila színű (ezen kívül még 7 színben érhető el) üvegen felül a maratott felszín található, míg az alját a szín kontrasztosabbá tétele miatt lefesték feketére. Alulra 6 darab gumibakot ragasztottak fel, amelyek a csúszásgátlásért felelnek. Az egyik legjobb megoldás a piacon, az üveg súlya miatt csak megemelve tudjuk mozgatni a padot, használat közben betonstabilan áll a helyén. Ez persze csak egyenletes felületen érvényes, ugyanis egyenetlen asztalnál billeg, persze egy kis papíralátét az egyik sarok alá könnyen segíthet a problémán.

A felület nagyon csúszós, a legcsúszósabb a versenyzők közül, nagyon gyors reagálású. Viszont meg kell szoknunk, hogy nincs rásegítés, könnyen túlránthatjuk a célon a célkeresztet.

A pad nagyon kemény, hosszabb használat esetén megfájdulhat kezünk. Amikor leülünk a gép elé, elég hideg, és hamar ki is hűl, viszont idővel átveszi testünk melegét, és megfelelően kellemes lesz a hőfoka. Ilyenkor nyáron figyelni kell arra is, ha izzadós a kezünk, és nedvességet kap a felület, az optika „megháborodhat" rajta. Nagyon könnyen tisztítható (akár ablaktisztítóval is kezelhetjük), ezen kívül a kopása csak jótékony hatással van az egérpadra. A megfelelően bekoptatott Icemat még jobban csúszik, és még a hangja is jelentősen mérsékl ődhet (vastagabb teflon talp az egéren mindenképp csökkenti a súrlódási zajt). Sajnos sok egér nem szereti az üveg felületét, könnyen kiakadnak a régebbi optikával szerelt jószágok. (Ajánlott egerek: *Razer Diamondback, Viper; Microsoft Optical 1.1A, Explorer 3.0, 4.0; Logitech MX sorozat, kivéve MX500 és MX300).* A felület mérete éppen megfelel az alacsony sensitivity-t használó játékosok követelményeinek, a csúszós felület miatt ők biztos, picit nagyobbat szeretnének. Mindenesetre nekem a 3 versenyző közül méretre egyedül a QPAD padja nem felelt meg, az S&S, illetve az Icemat elégnek bizonyult (low-mid sensitivityt használók, Counter-Strike-ban, Day of Defeat-ben 2.0)

Mérete: *300mm x 250mm x 5mm*
Ára (bruttó): *12375 Ft*
Előnyök:
- Nagyon jó csúszás
- Megfelelő egérrel nagyon pontos
- Gumibakok miatti jó tapadás
- Tartóssága
- Mérete

Hátrányok:
- Borsos ára
- Hangja
- Zabálja a teflonc sík ot

Gyvi
gyvi@pc.games.hu

Az cikkben szereplő tesztalanyokat a Pixel Kft. bocsátotta rendelkezésünkre. Köszönjük!

RAZER + ICEMAT NYEREMÉNYJÁTÉK

A Pixel Kft. egy Razer Diamondback Magma egeret, és egy Icemat 2.0 egérpadot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

1. Hány egeret teszteltünk előző számunkban?

2. Melyik egérpad szerepelt már lapunk hasábjain?

3. A cikkben említett SK klán melyik játékban elért eredményeiről a leghíresebb?

A megfejtéseket a 130. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt július 5-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Razer + Icemat nyereményjáték 1325. Bp. Pf.:315

MOBIL DVD-LEJÁTSZÁS ÚTON-ÚTFÉLEN

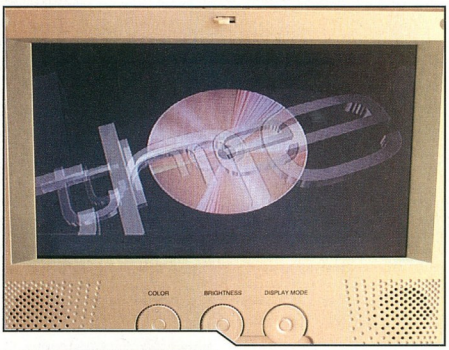
Mindig jól jöhet, ha van nálad egy hordozható házimozi

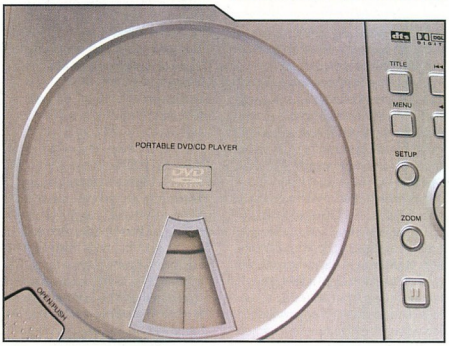
Talán nem mondok újdonságot azzal, hogy mostanában egyre kisebb eszközök látnak napvilágot, és nem kell már kilónyi cuccokat cipelni akkor, ha a szórakoztató elektronika éppen aktuális újdonságait szeretnénk élvezni otthonunktól távol. A mobiltelefonok a táskarádiók méretéről akkorára csökkentek, hogy a tenyerünkben el is vész egy-egy kisebb darab; a noteszgépekből pedig a jobb példányok 2 kiló alatt vannak töltővel együtt, így nem kapunk gerincferdülést akkor, ha utazás közben is szeretnénk dolgozni. Cikkünk pedig ékes példája annak, hogy a DVD-lejátszók sincsenek már asztalhoz kötve, és némelyik nem nagyobb, mint egy közepes képkeret…

Két Yamada lejátszót (külföldön UMAX néven is találkozhattok a gyártó termékeivel) kaptunk tesztelésre, mely márka mostanában egyre népszerűbb hazánkban az asztali szegmensben, hiszen bruttó 20 ezer forint körüli összegért olyan lejátszót kapunk a kiskereskedésekben, mely a DVD-filmeken kívül lejátssza a népszerű DivX és XviD formátumokat is, valamint az MP3-lemezeket. Továbbá rendelkezik megfelelő ki- és bemenetekkel ahhoz, hogy kiváló minőségben évezhessük a képet és hangot. Ezen asztali DVD-knek egyedüli hibája, hogy sokszor egy-egy újabb funkció használatba vételéhez, vagy éppen egy idegesítő hiba kiküszöböléséhez frissítenünk kell a beépített firmware-t, és ehhez bizony PC és internet is szükséges. A legtöbb újdonsült tulajdonos azonban ezzel nem bíbelődik, csak azok az elvetemült felhasználók, akik nem csupán az alapfunkciókra (DVD-lejátszás) használják a ketyerét. Ez viszont azt is jelenti, hogy olcsón lehet hozzájutni olyan eszközhöz, amely elég széles skálán képes kielégíteni a különböző igényeket.

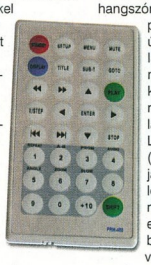
Yamada PVD-700

Kezdjük a kisebbik testvérrel, amely első látásra egy összezsugorított kis noteszgép formáját mutatja. Kicsit szögletes, kicsit oldschool a kinézete, viszont az említett külsőhöz társul az is, hogy könnyen elfér az ölben, és van bőven hely a kezelőgomboknak is. A dokkolóra pakolva kicsit vastagnak hat a berendezés, azonban még így sincs túl nagy súlya, és könnyedén hordozható marad (850 gramm akkumulátor nélkül).
A felszereléshez tartozik az akkumulátoron kívül egy távirányító, fülhallgató, meg egy töltő, melyet





csatlakoztathatunk az aksihoz, vagy rögtön a készülékhez is. A lejátszó a PC-s filmformátumokat, az a tömörített videókat (DivX, XviD stb.) nem támogatja, de szimpla sűrűségű DVD-ket (gyári, +/-R(W)), VCD-t, SVCD-t, képekkel teli CD-ket (JPEG, Kodak), WMA-t és MP3-at képes lejátszani, no meg hagyományos zenei CD-ket. NTSC- és PAL-formátumok, valamint a 4:3 és 16:9 képarány közül választhatunk, amelyek mindegyike egy 7"-os kijelzőn mutatkozik meg. Ismeri a DTS-t, meg az AC3-at, bár volt olyan 6-csatornás sáv, amelyet nem volt képes lekezelni a teszt során. Kompozitkábelen keresztül lehet ki- és bejuttatni képet, a hangot meg digitálisan is élvezhetjük a koaxiális csatlakozó jóvoltából.



A sok adat után nézzük, a gyakorlatban mit sikerült produkálnia a lejátszónak! A hangra sok panaszunk nem lehet, a beépített kis hangszórók elcincognak, ami éppen elég arra, ha az ember úton van valahová, bár tulajdonképpen a menetzaj miatt inkább a fülhallgatókat tudom javasolni. A kép nem éppen a legszebb, látszik rajta, hogy régebbi LCD-kijelzőt építettek bele (2003-ban jelent meg a lejátszó, így ez nem is meglepő), viszont lehet állítgatni a színeket meg a fényerőt. Az összhatás igazából a TV-hez hasonlít, mivel a kapott kép távol áll a kristálytiszta, noteszgépeken megszokott minőségtől. A távirányító kezelése kis gyakorlást igényel, fő-

FIRMWARE HOWTO

Mint a jelen pillanatban kapható DVD-lejátszók legtöbbje, a cikkben szereplő eszközök is akkor muzsikálnak a legjobban, ha frissítik a firmware-t. Ez nem egy túl bonyolult procedúra, azonban mindenképpen szükség van hozzá egy PC-re, valamint netes kapcsolatra. A PC-k BIOS-frissítéséhez hasonlóan ezek ugyanúgy hibákat szoktak javítani, valamint újabb lehetőségekkel bővítik a lejátszó képességeit, melyek általában az újabb technológiákat szokták jelenteni (új formátumok, új lemeztípusok).

Először is meg kell keresnünk a hivatalos frissítést. Ebben segítségünkre lehet a kézikönyv, vagy az internetes keresők, amelyekbe beírva a márkát, valamint a készülék típusát, majd kiegészítve a "firmware" szóval nagy eséllyel megtaláljuk, amit keresünk. Ügyeljünk arra, hogy a megfelelő firmware-t válasszuk ki, mert ha rosszat választottunk, akkor működésképtelenné válhat az eszköz, és onnantól kezdve csak a szervizek tudnak majd segíteni rajtunk, amiért valószínűleg pénzt is fognak kérni! (Átlag 3-4 ezer forintot.) Ha ez megvan, akkor egy CD-íróval kell kiírnunk a megfelelő image-et egy (újraírható lemezre, majd betenni a frissítendő lejátszóba.

Ha kész az automatikus frissítés, ellenőrizzük, hogy a lejátszónak van-e olyan menüpontja, amellyel a gyári értékeket lehet visszaállítani, és ha van, alkalmazzuk ezt a beállítást. Ha minden jól ment, távolítsuk el a flash-eléshez használt CD-t. Ennyi. Ha nem szeretnénk plusz összegeket fizetni a szerviseknek a rossz firmware miatt, akkor ügyeljünk arra, hogy megbízható forrásból szerezzük be a megfelelő frissítést, és kövessük a fenti lépéseket!

leg sötétben vagy mozgó járművön nehéz lesz eltalálni a megfelelő gombot. Bár igazán nem is értem, minek a távirányító, hiszen maximum akkor fogunk távol ülni a lejátszótól, amikor külső megjelenítőre kötjük - a 7"-os kijelző miatt csak az ember öléből élvezhető a látvány.

Az akkumulátor nem sokkal több lejátszási időt tesz lehetővé, mint ameddig egy-egy film tart, így kocsiban, vagy vonaton használni nem sok értelme van, inkább akkor tudjuk használ venni, ha otthontól távol olyan helyre látogatunk, ahol konnektorhoz is hozzájuthatunk. Az idő eléggé eljárt a lejátszó egyes részei fölött (támogatott formátumok, kijelző), mindazonáltal nyaralásokhoz, vagy éppen a munkahelyre (hehe) ideális társ az unalom ellen. Ráadásul, ha összecsukjuk, elsőre senki nem mondja meg, hogy szórakozunk, és nem éppen egy új, hiperpicire összenyomott noteszgépen dolgozunk.

Yamada PDiX-770

Az új lejátszó kinézete leginkább egy képkeretre emlékeztet, és ennek megfelelően a kitámasztása is az asztali képtartókhoz hasonlóan történik. Az akkumulátor nélküli 700 grammos súly még az előbbi társán is túltesz, de nem csupán ez az, amiben továbbfejlesztették a PDV-700-ast.

A csomagolás itt is a noteszgépekhez teszi hasonlóvá: egy hordtáskába pakoltak mindent - és ez a minden nem kevés dolgot jelent! Kapunk egy lejátszót, ehhez egy védőtokot, különböző kábeleket a videojelhez, fülhallgatót, távirányítót, akkumulátort, hálózati töltőt, szivargyújtóról működtethető töltőt, továbbá az autó fejtámlájához egy rögzítő övet. A lejátszó támogatja a következő formátumokat: DVD-Video, DVD+/-R(W), Audio-CD, VCD, SVCD, MP3, JPEG, Kodak, MPEG-4. Itt is alap az NTSC és PAL formátum ismerete, valamint a DTS és az AC3 támogatása.

És hogy miben különbözik még? A képet tekintve ég és föld a különbség a két lejátszó között. Itt a nagyobb felbontásnak, és az újabb gyártású panelnak köszönhetően túléles képet kapunk, amúgy ugyanabban a méretben, hiszen ez is egy 7"-os TFT-vel érkezik. A hangot ügyesen megoldották, és ugyan hasonlóan kis teljesítményű szpíkerek szolgáltatják a zörejeket, sikerült ezen is javítani, habár én továbbra is a fülhallgatós megoldást tudom javasolni utazáshoz. A kisebb mérethez itt kevesebb kezelőgombot is kapunk, úgyhogy ha ezt a terméket választjuk, úgy egyértelműen a távirányítót leszünk kénytelenek használni, amely azonban számomra sokkal jobban kézre állt, arról nem is beszélve, hogy a gombok elhelyezkedése is jobban átgondolt tervezést tükrözött, mint elődjénél. Egyszerre több filmet ezen sem fogunk megnézni, hiszen ha a gyári adatok szerint két és fél órát bír az aksi egy feltöltéssel, akkor nagy a valószínűsége, hogy ahogy öregedik az akkumulátor, úgy lesz ez az érték egyre kevesebb, és örülhetünk, ha egy másfél órás filmet meg tudunk nézni, nem hogy egy Gyűrűk Urát. A szivargyújtós kábelnek köszönhetően viszont az autóban akármeddig nézegethetjük a filmeket, amit elősegít a fejtámlás rögzítés, meg az is, hogy van egy csavarmenet a lejátszó alján, amelynek segítségével a műszerfalra barkácsolhatjuk a kijelzőt. Ha meg olyan kicsavart helyzetben lennénk, 180 fokkal el is forgathatjuk a képet.

Összességében elmondhatjuk, hogy a 770-es az, amelyik igazán megfelel a kor elvárásainak, ráadásul a sok extrának köszönhetően a komplett, könnyen hordozható házimozit kapunk, amelyhez már nem nagyon lesz szükségünk mindenféle kiegészítőkre - csupán a filmeket kell majd beszereznünk. Persze, az újabb technológia mindig többe kerül, ám úgy hiszem, aki hordozható DVD-ben gondolkodik, valószínűleg hajlandó kifizetni az eszközökért elkért összeget, és a Yamada megoldása ilyen szempontból ideális választás lehet, hiszen mindent megkapunk egy csomagban. Megjegyzem amúgy, hogy az eredeti tervekben még további szolgáltatások is szerepeltek, mivel a csomagoláson is jól látszik, hogy eredetileg lett volna egy vezeték nélküli (wireless) kapcsolati lehetőség az autórádióval, illetve a kézikönyv elejt néhány információt egy tuneres menülehetőségről. Mit ne mondjak, szerintem így is épp eleget tud a Yamada józsága, és a wifi tuti csak jobban megdobta volna az árát.

A bemutatott eszközöket a Night Computer bocsátotta a rendelkezésünkre.

Chilly
chilly@pc.games.hu

KOMPRESSZOROS HŰTÉS LAIKUS SZEMMEL

Van, aki jéghidegen szereti

A VapoChill Extreme Edition II igazi újdonság volt számomra, mivel eddig alig foglalkoztam vízhűtéssel, de a kompresszoros hűtés aztán tényleg elég távol áll tőlem. Ez a cikk főként azoknak lesz tehát irányadó, akik hozzám hasonlóan tapasztalatlanok a témában, ám esetleg kacérkodnak a gondolattal, hogy egyszerűen tuningolják az otthoni gépüket - leginkább a barkácsolásos rész kihagyásával.

Talán nem vagyok egyedül azzal az igényemmel, hogy a használt számítógépem minél csendesebb legyen. Aki erre vágyik, az előtt több út is áll, amelyek között több tényező is dönthet. Elsőként is lehet választani a noteszgépeket, valamint a mobil processzorokat asztali gépbe. Ez elég hatékonyan megoldja a problémát, ráadásul az áramfogyasztásunk is csökkenni fog, ám nem éppen olcsó móka beszerezni a hozzá szükséges alkatrészeket. Másodszor ott vannak a vízhűtéses megoldások. Ebből lehet venni kész cuccokat, amelyek vagy olcsók és elég gagyik, vagy marha drágák - illetve választhatjuk a barkácsolós módszert is.

Nos, ez utóbbi nem probléma akkor, ha ért hozzá az ember, de laikusként maximum egy ismerőst lehet felkérni erre a feladatra, illetve egy ezzel foglalkozó céget. Előbbi elég rizikós, utóbbi megint csak drága.

A képbe valahol itt jönnek be a VapoChill megoldásai, jelen esetben az Extreme Edition II. Ebben egy kompresszoros megoldás kapott helyet, amely a hűtőgépekhez hasonlóan generálja a hideget, és tartja a CPU-t tartósan mínusz fokokon. Ez egy átlagos felhasználónál kb. -30 C-t fog jelenteni minden körülmények között. Ez pedig, valljuk be, bőven elegendő alap ahhoz, hogy egy gépet elég jól húzhassunk.

A ház külsőre semmi különös. Egy elég jellegtelen kivitelű dobozban kapott helyet, amely külsőre csak annyiban tér el társaitól, hogy a tetejébe szerelt kompresszorból kifelé is látszik valami ott, ahol más gépekben 5,25"-os meghajtók kapnak helyet. Ezenkívül ott van még az oldallap plexije, mely szintén nem csúcskivitel, de ha megtoldjuk a belsőt valami világító kütyüvel, akkor pofásan nézhet ki a gépünk sötétben, és legalább a belsővel villoghatunk. Viszont az is tuti, hogy hozzá nem értők nem fogják lenyúlni LAN-partikon a gépünket, mert alapból semmi fölös cicoma nincs rajta.

Ha kinyitjuk a dobozt, akkor azt látjuk, hogy a felső részhez nem férünk hozzá, csak az alaplapnak

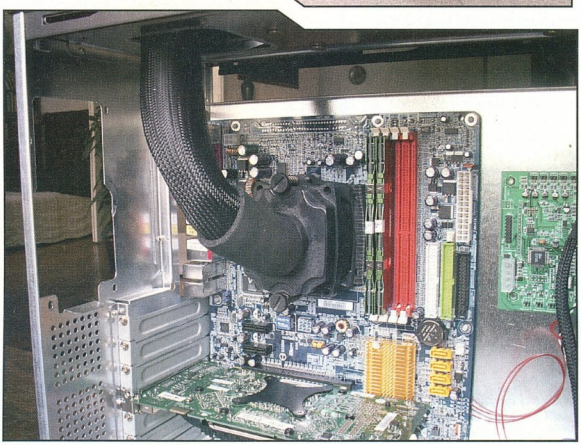
ASETEK ÉS TERMÉKEIK

Az Asetek egy dán cég, amely kompresszoros és vízzel működő hűtéseket készít és forgalmaz a világ több országában. A céljuk, hogy alacsony hőmérsékletet biztosítsanak stabil működéssel párosítva, főként a játékosokat és a profi felhasználókat szem előtt tartva. Magyarországon a HOC Kft. kezdte meg a nagykereskedelmi forgalmazást, és kapható náluk már a cég több terméke is.

A teljes palettán ott szerepel a VapoChill-termékcsalád, amely kompresszoron alapszik, és a cikkünkben bemutatott házon kívül jelenti még a szervermegoldásokat, valamint az egyedi kialakítású CPU-hűtést, a VapoChill Micrót, melyből három típus létezik a ventilátor zajszintjétől függően (28, 34, 43 eurós áron). Ez egy döntött pozícióban elhelyezkedő ventilátor + radiátor megoldás, amely ugyan elsőre mókásan nézhet ki, azonban nagyon hatékonyan képes lehűteni a gépet (az ígéretek szerint itthon majd júniustól lehet kapni).

A WaterChill termékek a vízhűtést jelentik, ennek is egy moduláris formáját, ahol az egyes komponenseket külön-külön lehet hűtéssel ellátni. A CPU, a chipset, a VGA, a merevlemezek mind-mind hűthetők, a víz körforgását pedig egy halk pumpa biztosítja, amit meg lehet erősíteni plusz ventilátorokkal és egyéb, hőt leadó komponensekkel. Ezeket meg lehet venni egyben is, meg külön, részenként is, így mindenki eldöntheti, milyen hűtési megoldást szeretne összerakni otthonra.

és a többi alkatrésznek helyet adó alsóhoz. A felső borítást nem illik kinyitni, mert garanciavesztést okozhat, de ha mégis megtesszük, akkor láthatjuk, hogy ott a ventilátorok, maga a kompresszor, réz csővezetékek, valamint az elektronika egy része kaptak helyet. A jó minőségű Panaflo egység garantálja, hogy megfelelő hűtést kap a felső rész, ám cserébe magasabb teljesítmény kicsiholásakor elég nagy zajt is tud csapni. A 35db-es felső határ manapság már elég soknak számít akkor, amikor a legtöbb felhasználó, ha teheti, 18-20db fölé már nem megy a ventilátorok kiválasztásakor. Ennek ellenére természetesen szabályozható a ventilátorok fordulatszáma, így ez csak a maximális értéket jelenti.



A ház alsó része már kevésbé rózsás, mondhatni, elég gagyi. A professzionális házakban megszokott papucsos rögzítésnek semmi nyoma, ráadásul a tápot állítva kell berakni, mivel csak így fér el a CPU hűtése. A legáltalánosabb, párezer forintos házaknak megfelelő belsőre tessék tehát számítani, ami azt jelenti, hogy a cuccért kiadott közel bruttó 200 ezer forint mind a hűtésre megy el. Ide jön amúgy a saját cuccainkon kívül a CPU-hűtés is, valamint egy szabályozó panel, amely a ventilátorokat és az egyéb adatokat fogja szolgáltatni a kezelőszoftver számára. A CPU-ra csatlakozó hűtés amúgy elég kompakt (leszámítva azt a bazi nagy csövet, ami hozzá tartozik), és nem olyan nehéz fölszerelni a processzorra.

A szoftveres szabályozás a Chill-Controllon keresztül történik, amelynek panelja az alaplapra csatlakozik. A szoftverben megtekinthetjük a rendszer aktuális adatait, beállíthatjuk a hőmérséklet-szabályozáshoz szükséges paramétereket. Ez elég lényegre törő, minden csicsát nélkülöző felülettel rendelkezik, viszont könnyű átlátni. Beállíthatjuk, hogy induláskor milyen hőmérsékletre álljon be a kompresszor, de figyelmeztetési értékeket is megszabhatunk.

A különböző igényekkel rendelkező felhasználók választhatnak többféle színből, és háromféle kompresszorból, annak megfelelően, hogy mekkora teljesítményt szeretnének kapni. Létezik 130W-os változat (SE), 180W-os kompresszor (XE), valamint egy olyan 180W-os példány, amely új kompresszort, radiátort, és új vezérlőszoftvert tartalmaz (AC).

Az Asetek ezen komplett megoldása elsősorban azok számára jelenthet megoldást, akik hajlandóak egy rakás pénzt kiadni azért, hogy nulla fok alatt tarthassák tuningolt gépüket. Jó ideje mennek a viták arról, hogy vajon van-e létjogosultságuk a gyártók által szállított komplett rendszereknek, hiszen barkácsolva negyedennyiből is ki lehet hozni hasonlót. Nos, mindenkinek a saját lelkiismeretére van bízva, hogy hajlandó-e rábízni a gépét egy házilag barkácsolt rendszerre, vagy pedig arra, amit egy gyártó, garanciával együtt szállít. Aki tényleg áldozna ennyi pénzt egy stabilan működő rendszerre, valószínűleg egy ilyen rendszert fog választani. Ennek ellenére nem hiszem, hogy sokan választanák otthonra az XE-t, mivel nem nagy a valószínűsége, hogy -30 C, vagy -40 C hűtésre lenne szükség bárhol is. Bár, nyaranta azért néha elkél egy kis mínusz...

A tesztelt terméket a HOC Kft. bocsátotta a rendelkezésünkre.

Chilly
chilly@pc.games.hu

VÍZHŰTÉS ÉS BARKÁCSOLÁS

Sokaknak van elegük a ventilátorok zajából, a nagymennyiségű, az évek során felhalmozódott porból, meg a forgó alkatrészek elöregedéséből - egyszóval a léghűtésből. A legnépszerűbb megoldás manapság a vízhűtés kialakítása, mely azonban nem egyszerű feladat. Éppen ezért érdemes jól végiggondolni, mit is szeretnénk, mielőtt belefognánk a munkálatokba.

Ha már vízhűtést szeretnénk, mindenképpen olyat kell választanunk, amely moduláris, és a gépben található összes eszközt képes hűteni. A komponensek közé mindenképpen vegyük be a processzort és a videokártyát, de érdemes idevenni a merevlemezeket is. Amikor eldöntöttük, mit is szeretnénk, ki kell választanunk a (pénztárcánknak és igényeinknek is) megfelelő alkatrészeket, majd az egészet össze kell rakni.

Itt jön be a képbe az egyik kritikus pont, amikor kiválasztjuk, hogy ki is legyen az ügyes kezű emberke, akire ezt a felelősségteljes feladatot rábízzuk. Mert hogy nem lenne túl szerencsés, ha működés közben valamelyik rosszul összerakott alkatrész elengedne, vagy hasonló baleset történne, és a végén a csendes számítógépünk helyett egy elektromos akváriummal lennénk csak gazdagabbak. Természetesen lehet választani erre szakosodott cégeket is, vagy éppen a VapoChillhez hasonló megoldásokat is, de ezekhez jobban a pénztárcánk mélyére kell majd nyúlnunk.

EXTREME EDITION II TESZTEREDMÉNYEK

Különböző netes oldalak is letesztelték már az egyes kompresszortípusokat, és, az árat leszámítva általában pozitívan értékelték az XE-ket. Az egyik legdurvább húzást egy 3.2GHz-es procival érték el, amit 3.92GHz-re húztak gyári borda + ventilátoros hűtéssel, és 4.4GHz-re a VapoChillel. A maximális terhelés mellett -15 C fokot mértek.

Azt azért mindegyik értékelés végén hozzátették, hogy ugyan nem túl hangos a berendezés, és sokkal jobb, mint a hagyományos ventilátorok magas hangja, de egy modern, csöndes hűtőgéphez hasonló mély zümmögéshez hozzá kell szokni a működés közben.

BÖNGÉSZŐALTERNATÍVÁK

Nem csak az Explorereké a világ...

Ha mondjuk nyolc éve megkérdezi valaki, hogy melyik internetes böngészőt ismeri az átlag számteches emberke, sok helyről még bizonyosan csak kikerekedett szemeket, és semmit sem értő pillantásokat konstatálhatott volna. Talán egy-két felvilágosultabb egyén benyögi a Netscape nevét, ám szinte semmi másra nem számíthattunk volna. Mára persze sokat változott a helyzet, ám a normál user valószínűleg az Internet Exploreren kívül még igen kevésszer találkozott más szörfprogramokkal, ami valljuk be, öreg hiba, hiszen ma már rengeteg egyéb variációs lehetőségünk is van. Hogy melyek ezek, amelyeket igazán érdemes kipróbálni, s hogy mit nyújtanak az IE-hez képest, nos ezen teszt éppen ezzel fog foglalkozni.

Választási lehetőségünk persze bőven van, ám most csak a legnagyobb múltú neveket vesszük szemügyre - szakaszosan letesztelve, hogy mire is képesek. Az alábbi nevek kaptak helyet a sorban.

Opera: A népszerű és igen gyors norvég fejlesztés 8.0-ás verziója.
Netscape: a legrégibb névnek számító Netscape újjáélesztett, szintén 8.0-ás verziója
Myie2: A mostanában feltörekvő MyIE2 0.9.27-es verziója
Internet Explorer 6.0 + sp2: És persze a klasszikus is harcba száll a dicsőségért

Most pedig lássuk, hogy a négy kiválasztott hogyan teljesített a tesztben.

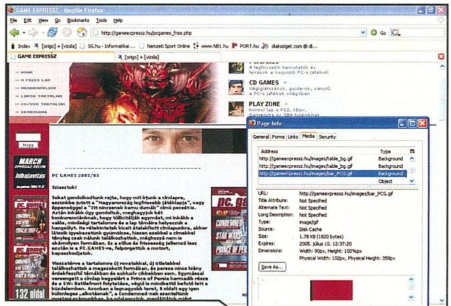
Funkciók:

Mivel kedvenc böngészőnk bámulása egy idő után már szerves részét képezi életünknek, a vele töltött órák alatt egyáltalán nem mindegy, hogy mit és hogy csinálhatunk, mire van lehetőségünk, mi az, amire szükség lenne, és még sincs, no meg persze fordítva.

Opera:
Az Opera indításánál először is egy kis ablakocskával találhatjuk szembe magunkat, ahol is eldönthetjük, hogyan is töltődjön be az alkalmazás. Üresen, megnyitott lap nélkül - a fejlesztőcég honlapjával együtt - egy előre elmentett rendszer alapján -, vagy azokkal a lapokkal együtt, ahol legutóbb kikapcsoltuk, esetleg lefagyasztottuk a norvég cég büszkeségét. Aki esetleg nem szeretne élni ezzel a lehetőséggel, az beállíthatja, hogy a továbbiakban ne kínálják fel neki a választás lehetőségét, ám erről kár lemondani, mert ha véletlenül félrekattintunk, ne adj isten megöljük a szörfközpontunkat, akkor sok kellemetlenségtől óv meg az utolsó funkció. Egy ablakban nyithatunk meg több weblapot, a megnyitás előtt pedig segítséget nyújtanak az előre belinkelhető honlapok, az automatikusan frissülő top10-es honlap-lista (természetesen ez az alapján készül, hogy melyik lapot hányszor kerestük fel), és a két, tetszőlegesen beállítható kereső *(amazon.com, google.com)*. Magától értetődik, hogy saját letöltés-vezérlő is van beépítve, ennek a hátránya csak az, hogy akik például Flashgetre, vagy Download Acceleratorra (stb.) esküsznek, azoknak vagy folyton manuálisan másolgatniuk kell, vagy kénytelen-kelletlen megbarátkozniuk az integrált funkció lehetőségeivel, amely azonban egyáltalán nem számít rossznak.

A 8.0-ás verzióban debütált a hangirányításos-rendszer prototípusa, amely sajnos egyelőre még nem nevezhető tökéletesnek, de mindenképpen érdekes újításnak számít. Ezen kívül megtudhatunk az aktuális honlapról némi információt, elmenthetjük a képeit, vagy akár a szintén integrált e-mail kliens programmal leszedhetjük Pop3-as leveleinket. Szintén pozitívum, hogy a kinézetet gyakorlatilag teljesen átvariálhatjuk, tetszés szerint. Összességében egy-két apró hibát leszámítva, minden adva van a kényelemhez. Pontszám: *14/15*

Netscape:
A Firefoxra épülő nagy múltú név sajnos nem sok extrát tud felmutatni a versenytársakhoz képes. Képes az egyablakos megjelenítésre, rendelkezik saját mail-letöltő klienssel, letöltés-menedzserrel azonban nem, arról nem beszélve, hogy felülete is igen masszív, értsd nem túl sokat lehet rajta alakítani. Gyakorlatilag nem tudok semmi különlegességet sem leírni hozzá, így aztán pontszáma is: *5/15.*



MyIE2:
Jobban ki van ennél dolgozva azonban a MyIE ezen része, hiszen szintén képes egyablakos böngészésre, felülete könnyedén alakítható, és egy-egy weblapon igen sok funkciót vethetünk be. Szövegek vagy táblázatok esetén egyből exportálhatunk Excelbe, használhatjuk kedvenc letöltés-vezérlőinket, adott szavakra vagy webrészekre automatikusan rákereshetünk a Google-ön, de igen jól van megvalósítva a jelszó-megjegyzés és védelem funkciója is. Saját e-mail klienssel nem rendelkezik, az Outlook Express-szel azonban összeköttetésben áll. Pontszáma: *12/15.*

Firefox:
A másik nagy favorit a Mozilla által fejlesztett Firefox szintén tele van jó ötletekkel, installálás után információkat képes átmenteni az eddig használt webnézőnkből, például kedvenc linkjeink gyűjteményét, felülete pedig könnyedén átrendezhető. Az aktuális weblapról rengeteg információt képes megmutatni: méret, feltöltésének vagy utolsó módosításának ideje, bannerek és képek pontos hivatkozása, honlap kódolása, szöveg típusa, s szinte mindent, ami csak érdekelhet egy usert. Saját letöltés-menedzserrel rendelkezik, e-mail kliense ugyan nincs, de támaszkodik az Outlook Express-re és e mellett persze képes az egy ablakban megnyitható több weboldal kezelésére is. Pontszám: *13/15.*

Internet Explorer:
A jó öreg Explorert azt hiszem nem kell senkinek sem bemutatnom, beépített keresők, integrált letöltés-vezérlők, Outlook Express-re kihelyezett levelezés, jelszavak megjegyzése, s valamelyest átszabható külcsín. Nem képes azonban több honlapot egy ablakban megnyitni, és igazából nem rendelkezik semmi olyan különlegességgel, amely ezen kategóriában kiemelhetné. Pontszám: *10/15*

Pop-up és biztonság

A manapság folyamatosan terjedő férgek, előugró ablakok, megváltozott kezdőlapok, és egyéb internetes nyalánkságok sajnos jó ideje megszokott részei az internetes életnek. Persze minden fejlesztőcég megpróbálja saját fejlesztését minél jobban feltuningolni a véde-

BE NEM TARTOTT ÍGÉRET

Jon von Tetzchner az Opera vezető-fejlesztője igencsak meggondolatlan ígéretet tett a 8.0-ás verzió megjelentekor, mégpedig azt, hogyha négy nap alatt egymillióan letöltik az új munkájukat, akkor Norvégiából átúszik az Egyesült Államokba. Rajta vesztett, hiszen a megadott számot jelentősen felülmúlta a letöltések száma, így aztán PR-manager gúnyolódása ellenére is (PR-es emberük szerint a vezető fürdőruhás látványa olyan sokkot fog okozni az egybegyűlt újságíróknak, hogy amellett eltörpül a 8.0-ás verzió) nekivágott. 24 óra után azonban megunta az Atlanti-óceán jeges vizét, és végül kénytelen-kelletlen feladta a küzdelmet.

lemre, de hogy milyen sikerrel, az kiderül most:

Firefox:
Pár hónapja a média is megemlékezett róla, hogy bizony az alternatívböngészők terjedésével, s főként piaci előtörésükkel óket is komolyan kezdték venni a spyware és egyéb csúnyaságok írói. Pont a nevezett Firefox volt az, ahol egy igen komoly biztonsági rést fedeztek fel, ám ezt az új verzió javította. A Firefox beépített pop-up elhárítója jól sikerült, 100%-os eredménnyel győzi le a minket pénisznövelő terápiára meghívó hirdetések hordáját. Habár nem állíthatunk be túl sok paramétert, a lényeg megy, s ha esetleg olyan lapra tévednénk, ahol valamilyen okból látni szeretnénk a pop-up ablakot, ott a honlap tetejére kattintva meg is nyithatjuk a kívánt példányt. Kezdőlap-birizgálási effektust sem sikerült felfedeznem, így aztán a Mozilla terméke kiváló vizsgázott. Pontszám: *10/10.*

Internet Explorer:
Nem akarom megbántani a Microsoftot, ám Sp2 és egyéb segédprogramok ide vagy oda, ezt a harcot biztos, hogy elvesztették. Az egy dolog, hogy szinte naponta fedeznek fel egy új biztonsági rést, ám hogy nem zésére, így rengeteg apró dolgot állíthatunk be - ha akarjuk minden esetben mi dönthetjük el, hogy az alapweblap mellett nyíljanak e meg a mellékhivatkozások, esetleg véglegesen bannolhatjuk is őket, de persze az egészet automatikusra is állíthatjuk. Kezdőlap tekintetében azonban merültek fel hibák, pár agresszívabb honlap bizony kijátszotta az eleinte 100%-osnak hitt védelmet. Pontszám *8/10.*

Netscape:
Mivel a Netscape a Firefoxra épít, így nem meglepő, hogy védelmi rendszere is több ugyanaz, ergo semmi gondunk sem lesz vele. Pontszám: *10/10.*

Kompatibilitás
Fontos részleg, hiszen az öt vetélytárs között akadnak azért eltérések, és ez bizony azt jelenti, hogy ha a honlaptervező nem végez teljeskörű munkát, akkor gondok adódnak a nem-támogatott szörfprogram esetén.

Internet Explorer:
Talán nem meglepő, hogy a legnagyobb piaci részesedést birtokló IE mindent behoz, hiszen főként rá fejlesztenek, így aztán egyedülinként megkapja a maximális pontszámot. Pontszám: *20/20.*

rendelkezik beépített popup védelemmel, se egyéb spyware megfogó komponenssel… annak látható is az eredménye. Letölthetőek ugyan hozzá támogatóprogramok, ám még ezek mellett sem beszélhetünk 100%-os eredményről. A kezdőlap megváltoztatásáról pedig ne is beszéljünk, szerintem nincs ember a földön, aki látott már IE-t két hétig ugyanazzal az indítólappal megjelenni. Pontszám *2/10.*

Opera:
A Firefoxhoz hasonlóan itt is tökéletes védelmet kaptunk a skandináv csodától, teljes körű pop-up-blokkolás, mindezt pedig a jobb felső sarokban folyamatosan loggolva, hogy igény szerint megnyithassuk a kívánt bannert, na és persze a kezdőlap-védelem is áthatolhatatlan. Pontszám: *10/10.*

MyIE2:
A Myle kétség kívül nagy figyelmet fordított a kéretlen bannerek legyőzésére, így rengeteg apró dolgot állíthatunk be - ha akarjuk minden esetben mi dönthetjük el, hogy az alapweblap mellett nyíljanak e meg a mellékhivatkozások, esetleg véglegesen bannolhatjuk is őket, de persze az egészet automatikusra is állíthatjuk. Kezdőlap tekintetében azonban merültek fel hibák, pár agresszívabb honlap bizony kijátszotta az eleinte 100%-osnak hitt védelmet. Pontszám *8/10.*

Netscape:
Mivel a Netscape a Firefoxra épít, így nem meglepő, hogy védelmi rendszere is több ugyanaz, ergo semmi gondunk sem lesz vele. Pontszám: *10/10.*

Kompatibilitás
Fontos részleg, hiszen az öt vetélytárs között akadnak azért eltérések, és ez bizony azt jelenti, hogy ha a honlaptervező nem végez teljeskörű munkát, akkor gondok adódnak a nem-támogatott szörfprogram esetén.

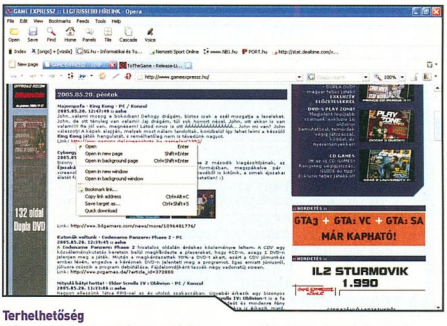
Internet Explorer:
Talán nem meglepő, hogy a legnagyobb piaci részesedést birtokló IE mindent behoz, hiszen főként rá fejlesztenek, így aztán egyedülinként megkapja a maximális pontszámot. Pontszám: *20/20.*

Opera:
Ha arányaiban vizsgáljuk a helyzetet, akkor körülbelül arra számíthatunk, hogy 20 lapból 18-at minden gond nélkül, egyet némileg hibásan, egyet pedig nagyon hibásan tölt le, bár ezen segíthet a beépített Internet Explorert szimuláló funkció. Pontszám: *17/20.*

MyIE2
Hasonlóan az Operához, itt is 90%-ban nem lelhető fel hiba, egyszerkétszer azonban komoly kínlódásokhoz vezet egyes menüpontok elérése, így aztán pontszáma: *17/20.*

Firefox:
Némileg jobb rátával bír, mint az előző két delikvens, ám tökéletesre neki sem sikerült vizsgáznia. Pontszám: *18/20.*

Netscape:
Hasonlóan előző társaihoz, ő is tud IE-t „szimulálni", és csak néhány esetben mondott csődöt. Pontszám: *18/20.*



Terhelhetőség
Néha az ember munkája megkívánja, hogy egyszerre 7-8 honlap - esetleg még több - között ingázzon, ez azonban időnként kellemetlen meglepetésekkel járhat. A teszt során azt vizsgáltam, hogy hogyan is birkóznak meg versenyzőink 10 weblap megjelenítésével.

Opera:
Meg sem kottyant neki. Gyorsan és fagyás nélkül hozta be mind a 10 lapot, és nyugodtan lehetett köztük váltogatni, semmilyen probléma nem merült fel. Pontszám: *10/10.*

MyIE2:
Kezdetben a MyIE is maximalistának tűnt, ám az utolsó három hivatkozásnál már picit bizony belassult, majd némi pihenés után ismét magára talált, s nem történt semmi baj. Pontszám: *9/10.*

Netscape:
Azt hiszem, a Netscape nem épp a legtökéletesebb választás arra az esetre, ha az ember egyszerre sok információra vágyik, mert pár lap után már csúnyán belassult, és csak nyögvenyelősen töltötte be az újakat. Pontszám: *5/10.*

Firefox:
Az Operához hasonlóan hiba nélkül, gyorsan és bugmentesen teljesített, így aztán megérdemli a maximális értékelést. Pontszám: *10/10.*

Internet Explorer:
Öt lap után lefagyott.. Második próbálkozásra már hősiesen helytállt, de igencsak lassan, így aztán őt sem nevezhetnénk éppen a legterhelhetőbb böngészők mintapéldányának. Pontszám: *5/10.*

Összegzés

1. **Opera:** Holtversenyben szerezte meg a dobogó legfelső fokát az Opera, amely szinte minden kategóriában tökéletesre teljesített, s ha egy kicsit fejlesztenék kompatibilitását, akkor talán nem másodmagával kéne egy kis dobogón szorongania. Gyorsasága, biztonsága és funkciói kiemelik a mezőnyből, s apróbb hibái sem túl zavaróak.
www.opera.com
1. **Firefox:** A nyílt forráskódú böngésző szintén a tökéletesség határát súrolja, s míg funkcióiban egy picivel elmarad az Opera mögött, addig kompatibilitásával felé emelkedik. Biztonságos, jól használható alternatív böngésző.
www.firefox.com
3. **MyIE2:** Attól függetlenül, hogy neve nem túl ismert, kellemes meglepetésnek bizonyult, hiszen rengeteg funkcióval és kiegészítővel rendelkezik. Biztonságosnak mondható, gyors és többfunkciós webezésre nyílik kilátás használatával.
www.myie2.com
4. **Netscape:** Az öreg talán feleslegesen tért vissza. Azzal, hogy a Firefoxra épült ugyan sokat fejlődött előző verzióihoz képest, ám pont ezek miatt nem tudott igazából semmilyen extrát felmutatni, ami alapján ismét piacvezető pozícióba kerülhetne.
www.netscape.com
5. **Internet Explorer:** Az IE számára bizony nem lehet túl hízelgő, hogy mindössze az ötödik helyen árválkodik, védelmében mindössze annyit lehetne mondani, hogy biztonsága miatt szorult ennyire hátra, viszont ezen kategóriában hátrányból indult, hiszen mindenki rá fejleszti a férgeket. Megléte-re időnként - bármit is használunk - szükség lehet, hiszen tökéletes kompatibilitása a weboldalakkal fontos tényezőnek számít.
www.microsoft.com

Retee
retee@pc.games.hu

HARCOK A VILÁGHÁLÓN

Sok „érdekes" újítással találkozhatunk mostanság a neten, de hogy már olyan biztonsági progikat is használni kell az IE mellé, amelyek semlegesítik az előugró-ablak effektust megakadályozó programok megkerülésére kreált programokat (hát igen, nem lett egyszerű mondat, de gondoljunk csak az atomrakéta második védelmi rakétájára, amely az atomot elhárítani akaró védelmi rakéta védelmi rakétáját szedi le - ajaj, az hiszem ez egyre bonyolultabb -, és talán megértitek hogy miről is van szó), az azt mutatja, hogy valamit nagyon elszúrtak az MS-nél védelem terén.

SKYPEOUT

Telefonálj olcsóbban

2003-ban még talán Niklas Zennström és Janus Friis sem gondolta volna, hogy legújabb agyszüleményük, a Skype két év alatt újradefiniálja majd az internetes telefónia fogalmát. Annak ellenére, hogy a srácok korábban már bizonyítottak (nekik köszönheti a világ a híres-hírhedt KaZaA-t), a kis program sikere még őket is meglepte. Kis program, mely mögött egy hatalmas hálózat áll, hiszen jelen pillanatban több mint 111 millió letöltött példányról beszélhetünk! A Skype ötvözi a manapság oly' népszerű és vitatott p2p fájlcserélő hálózatok ideáját az internetes telefonálás intézményével - első megközelítésben ez talán egy kicsit furcsán hangzik, hiszen ezeket a hálózatokat eddig legfeljebb dalok és egyéb tartalmak letöltésére használtuk, nem pedig valós idejű beszélgetésekhez! Az ötlet azonban nagyon is működőképesnek bizonyult; olyannyira, hogy a program számítógépeink után szép lassan meghódította a kéziszámítógépeket, és nem is olyan sokára ott tanyázik majd mobiltelefonjainkon is, hogy menet közben is spórolhassunk egy keveset beszélgetéseinken. Arra azonban már most is lehetőségünk van, hogy számítógépünkről akár vonalas, akár mobil készülékeket hívhassunk a világ bármely pontján, igen kedvező áron, de a Skype-tól megszokott magas színvonalon. Ennek mikéntjéről regélek az alábbiakban…

A Skype használatához elegendő egy számítógép, egy hangkártya, egy mikrofonos headset - és természetesen internet-hozzáférés. Az ingyenes regisztráció után már csak annyi van hátra, hogy megkeressük beszélgetőtársainkat, s már indulhat is az önfeledt csevegés! Igen ám, de mi van akkor, ha társunk nem rendelkezik számítógéppel, vagy internetkapcsolattal? Ilyenkor jön képbe a SkypeOut szolgáltatása, mely áthidalja az internet és a hagyományos telefonhálózat közti szakadékot. Természetesen az efféle hívásokért fizetnünk kell, de még így is jóval olcsóbban kijövünk, ha nyugdíjazzuk a jó öreg telefonkagylót!

Hogyan használjam?

Mielőtt nemzetközi vizekre eveznénk, vessünk egy pillantást a programra, és ismerkedjünk meg vele közelebbről is! A program felépítése pofonegyszerű: alapjában véve mindent egyetlen panelen keresztül intézhetünk. Az első ikonnal már meglévő csevegő-partnerünkről szerezhetünk be némi infót, a másodikkal újabb bejegyzésekkel gyarapíthatjuk saját kis telefonkönyvünket (legyen szó felhasználókról, vagy csupán telefonszámokról), a harmadik gombbal pedig egy igen mókás funkciót csalogathatunk elő: a konferenciabeszélgetést! Bevallom őszintén, nekem eddig mobiltelefonon csak nagy nehézségek árán sikerült összehoznom egy ilyen beszélgetést - nyilván ez az én fogyatékosságom - de Skype-on ez is fájdalmasan egyszerűen ment! Egyetlen megkötés van: egy időben maximum négy embert hívhatsz meg társalogni - ami azt hiszem teljesen

ésszerű korlát, ha jobban belegondolunk. A szó elszáll, az írás megmarad - tartja a bölcs mondás. Ezt szem előtt tartva a Skype-os fiúk a chatelés lehetőségével is megajándékozták a nagyközönséget, emotikonokkal, visszaolvasható üzenetekkel és mindennel, amit a netes polgár csak kívánhat! Elég csupán az „A"-betűre nyomni és kezdődhet is a billentyűzetkoptatás! Legyen bár verhetetlen a telefonálásban, nemigen rúghatna labdába az azonnali üzenetküldő alkalmazások mellett a Skype, ha

nem küldhetnénk fájlokat egymásnak. Így hát ez a funkció is helyet kapott, a chat-gombtól jobbra érhetjük el, ha ingerenciánk támadna az efféle dolgokra. Meg kell jegyeznem, ezen a területen van még hova fejlődni, néha az Istenért sem sikerül 1K/s felé tornázni az átviteli sebességet, ami 2005 derekán még kishazánkban is elviselhetetlenül lassúnak számít! Rossz szokásomhoz híven a végére tartogattam a lényeget: hívásokat az ablak alján található zöld színű, felemelt telefonkagylót szimbolizáló ória-si gombra bökve indíthatunk, miután kiszemeltük csevegő-partnerünket. Ez kétféleképpen történhet: a legkézenfekvőbb kiválasztani a Contacts-listából a célszemélyt, de közvetlenül be is gépelhetjük a nevét (vagy egy részét), illetve telefonszámát, ha éppen egy telefonhívásról van szó!

Yes, I'm speaking from Hungary…

Mint már korábban írtam, a Skypenak a vezetékes- és mobilhívások lebonyolítása sem okoz problémát. Mindehhez elegendő egy megfelelő bankkártya, rajta némi pénzmaggal és már helyben is vagyunk! Első lépésként jelentkezzünk be a Skype weboldalán a programban használt felhasználónévvel! Ha ez megtörtént, kattintsunk a „Buy SkypeOut credit" szekcióra a bal oldali menüből! A Skype prepaid-rendszerrel üzemel, ami annyit tesz, hogy az előre megvásárolt kreditjeinket telefonálhatjuk le - épp úgy, mint a mobilszolgáltatók jól ismert kártyás csomagjainál. Így biztosan nem fogunk „elszállni" - csak annyit dumálhatunk el, amennyink van. Kanyarodjunk vissza a tettek mezejére és bökjünk rá a „Buy this" gombra a 10 eurós summa alatt (jelenleg nem is szerepel más összeg a lapon :)! Ha így teszünk, a következő oldalon találhatjuk magunkat, ahol is meg kell adnunk adatainkat, úgy mint pl. lakcím, név és hasonló nélkülözhetetlen adatok. Mivel ez egy meglehetősen unalmas tevékenység, a jószívű programozóknak hála ezeket az adatokat elmenthetjük, hogy később már ne kelljen ezzel szenvednünk - köszönet érte! Ezzel el is érkeztünk a nap fénypontjához: fizessünk! Én az OTP Bankos virtuális webkártyámat használtam e célra, de bármilyen (dombornyomott) MasterCard vagy Visa-kártya megfelel, de választhatunk egyéb alternatív fizetési módokat is, mint pl. a PayPal (ezekre most hadd ne térjek ki).

A banktól kapott adatokat (kártyaszám, lejárat ideje és az esetleges ellenőrzőkód) begépelve elindíthatjuk a tranzakciót, amelyet pár perc alatt feldolgoz a rendszer, majd ha minden stimmel, máris ott virít a 10 eurónk a Skype főablakán. Korábban sok kritika érte a céget a kártyás fizetés és a kreditek elszámolása miatt, de ez ne riasszon el senkit: szerencsére ezek a problémák mára megoldódtak! Innentől kezdve már csak egy dolgunk maradt: le kell beszélnünk frissen szerzett kreditjeinket - erre a vásárlástól számítva 180 nap áll rendelkezésünkre.

Mielőtt mindenki vadul nekiállna társcászni, engedjétek meg, hadd adjak néhány tippet, s jó tanácsot! Minden telefonszámnak tartalmaznia kell nemzetközi hívókódját (Magyarországé pl. +36) még akkor is, ha a szomszéd srácot hívod, hiszen még ezek a hívások is a Skype központján keresztül zajlanak! A gyakran hívott számokat érdemes felvinni partnerként, így elkerülhetjük az esetleges melléütéseket - attól függetlenül, hogy csak az 5 mp-nél hosszabb híváskért kell fizetnünk - sok bosszúságtól kímélhetjük meg magunkat és embertársainkat! Végezetül mielőtt távoli rokonainkat, barátainkat hívnánk, tartsuk szem előtt a zónákból adódó időeltolódást, nem biztos, hogy bárki is örülne az efféle telefonos ébresztésnek…

Ha sikerült felkeltenem az érdeklődésed és a telefonálásnak ezt a kényelmes, gyors és olcsó módját választod, javaslom csekkold le a SkypeOut Rates menüpontját, ahol is megtudhatod, az adott országot milyen tarifával hívhatod! Egyébként a legtöbb európai ország esetén nagyjából 5 forintot emelnek le a számláról percenként, de pl. ha hazánk fiait (és természetesen lányait) szeretnénk felhívni, majd' 10 forintot kell kicsengetni minden megkezdett percért (tehát kétszer annyiba kerül, ha a barátaimat hívom, mintha a svéd unokatesóimmal dumálnék…). Most, hogy már minden fontos tudnivalóval elláttalak Titeket, már csak egy dolog van hátra: mindenkinek tartalmas beszélgetéseket és kedvező percdíjakat kívánok!

Thomas
thomas@pc.games.hu

Független
Számítástechnikai
Árösszehasonlító
Portál

Ha számítástechnikai eszközöket keresel,

... ahol az ÁRAK versenyeznek!

http://kiskerarak.hu

© 2008 - I.P.C.S. Kft.

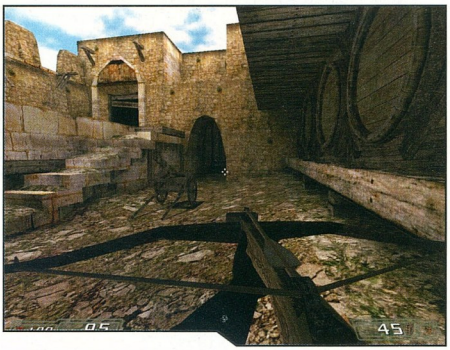
A MODFEJLESZTÉS REJTELMEI ÉS BUKTATÓI 4.

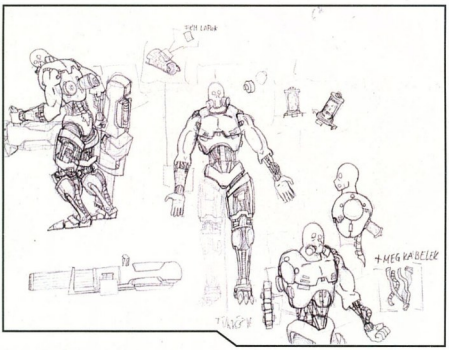
Egy játékfejlesztői karrier kezdete...

Hála az égnek, végére értünk a csak kezdőknek szóló anyagrészek taglalásának, és belevágthatunk a sokkal izgalmasabbnak ígérkező témákba, melyek elindítanak minket a mod- és játékfejlesztés magas, buktatókkal teli lépcsőfokain. Jelen témánk a mod tervezéséről, a koncepcióról, illetve a világ megalkotását segítő rajzokról fog szólni. Eme fejezethez a rovat eddigi rövid történelmében először egy segítőtársat is hívtam: „Steel Painter" Radioactive games tag az, aki mint szakavatott grafikus, ellátott engem bőséges információkkal; ezúton is köszönöm neki a fáradozását és azt, hogy rendelkezésemre állt. Eme két oldalon az idézőjelek között szereplő mondatok az ő hozzászólásai a témához. Némi változás is esett a rovat szerkezetében: ezentúl mindig kis szövegdobozban emlékezünk meg az adott témához kapcsolódó webcímekről (avagy honnan tudunk még infók után lesni a neten), a szükséges eszközökről (milyen hardver és szoftver szükséges az adott feladat végzéséhez), illetve a legfontosabb, magyarázatra szoruló fogalmakról. A webcímek a következő résztől állnak rendelkezésre, játék-forgatókönyv írására ugyanis nem találni jobb helyeket az előző számban ismertetett alapvető fejlesztő-oldalaknál.

maszkodva készíti el Oscar-díjas forgatókönyvét, és nem kellenek neki holmi kis cikkíró idétlen magyarázatai. Éppen ezért mindössze címszavakban mondanám el a legfontosabbakat, melyek úgy 99,9%-ban kötelező érvényűek minden projectnél:

- A forgatókönyvet nagy alapossággal készítsük el, és részletesen térjünk ki a játék/mod minden egyes aprócska funkciójára. Hidd el, később még térdre borul előtted ezért a nép, még ha kezdetben rendkívül terhes és unalmas számunkra az írkálás. Ha nem tudjuk beválallni a feladatot, vegyünk fel a piszkos melóra olyan emberkét, aki kifejezetten szeret írni (sms-betyár mert mindenki tud már róla mindent. Inkább csak egy rövid snittet készítsünk a doksiból, mely a hivatalos honlapon is olvasható, a sztori legütősebb részei azonban maradjanak titokban.





Ennyi szerintem bőven elég az induláshoz, és nem elfelejteni a leírtakat, mert életeket menthetnek! Most viszont térjünk rá a címadó téma boncolására, azaz rajzoljunk! Steel Painter megfogalmazásában: „én sem rajzoltam ám mindig így". Természetesen senki nem születik zseninek, értékelhető rajzot csakis hosszas gyakorlással, a képességek csiszolásával tudunk kiadni kezeink közül. Bár a tehetség is nagyon fontos, rengeteg fantázia nélkül mit sem ér az egész. Filozofál-

Múltkor ígértem egy rövid bepillantást a „Hogyan írjunk sztorit és forgatókönyvet" témakörbe, ám véleményem szerint jobb, ha mindenki csupán saját ötleteire támaszkodva készíti el Oscar-díjas forgatókönyvét, és nem kellenek neki holmi kis cikkíró idétlen magyarázatai. Éppen ezért mindössze címszavakban mondanám el a legfontosabbakat, melyek úgy 99,9%-ban kötelező érvényűek minden projectnél:

- A forgatókönyvet nagy alapossággal készítsük el, és részletesen térjünk ki a játék/mod minden egyes aprócska funkciójára. Hidd el, később még térdre borul előtted ezért a nép, még ha kezdetben rendkívül terhes és unalmas számunkra az írkálás. Ha nem tudjuk beválallni a feladatot, vegyünk fel a piszkos melóra olyan emberkét, aki kifejezetten szeret írni (sms-betyár rok előnyben :-)). Ha nincs teljes részletességű dokumentáció a designerek/programozók részére, úgy a project sem működhet, a csapat elvérzik.
- Ha történetet írunk, tűzdeljük tele a forgatókönyvet érdekes szituációkkal, váratlan fordulatokkal, esetleg olyan hangulatjavító elemekkel, melyeket beépíthetünk pl. a küldetésekbe, jelentősen növelve ezzel a játék élvezeti faktorát. Egy jó időben elsütött fordulat (pl. átállunk eddigi ellenségeink oldalára, vagy megtudunk valami kényes igazságot magunkról, esetleg családunk múltjáról), nem csak általános meglepődöttséget és elismerések özönét vonja maga után, de a sajtó is díjazza az efféle megnyilvánulásokat.
- Dokumentációinkat a csapat tagjain kívül ne adjuk ki senkinek! Talán furcsán hat ez a tilalom, de bizony ha az átlagpolgár is ismeri már a fejlesztés minden egyes apró részletét, a megjelenéskor már a kutyát sem fogja érdekelni a mod,

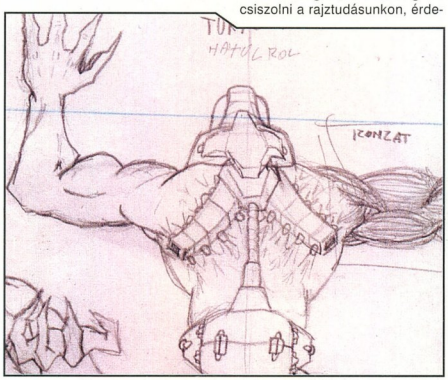
KELLÉKTÁR

Jelen boncolandó témával szerencsénk van, ugyanis kevés olyan kellék létezik, melynek beszerzése nagy gondot okozna. Alapvető eszköz a szkenner, mellyel ugye rajzolt képeinket digitalizálhatjuk. Alternatív megoldásként ott van mondjuk egy digitalizáló tábla mouse pennel, mellyel akár rögtön a „számítógépbe" is rajzolhatunk. Képeink szerkesztéséhez, utólagos átrajzolásához jó szolgálatot tehet egy grafikai alkalmazás, bármely bitképes rajzoló-program megfelel erre a célra (vektorosok nem annyira). Ezen kívül kifogyhatatlan mennyiségű rajzlapra, rajzoló-festő anyagra (szén, festék, grafit stb.) és fantáziára van szükségünk.

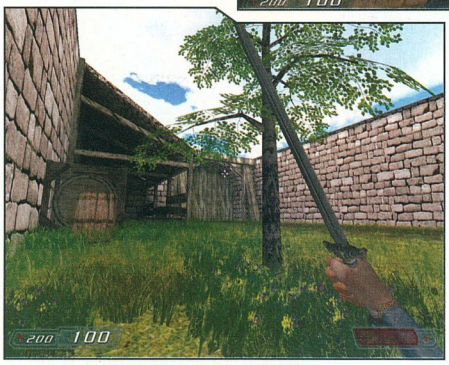
junk akár órákon át azon, vajon milyen szörny illene leginkább játékunkba, milyen arcél illene legjobban játékunk főhőséhez, milyen fegyvereket terveztessünk. Minden egyes kipattant ötletet azonnal vessünk papírra, azonban tehetséggel (vagy megfelelő mennyiségű gyakorlással), és később kellő mennyiségű fantáziával ajultan rogyunk össze saját alkotásaink hihetetlen szépsége miatt.

Steel Painter szerint érdemes minden egyes számításba jöhető rajzeszközt kipróbálni. „Nekem például a grafit, a szén a kedvencem, de akármilyen jól is rajzolok, nem az én kezembe való pl. a toll meg az ecset. Tehát ha nem tudsz jól rajzolni, akkor ess neki az ecsetnek, elő a temperával vagy a szénceruzával, valami biztos előhozza belőletek a művészt."

Ha időnk engedi, és van még mit csiszolni a rajztudásunkon, érdemes mindig belemélyedni néhány alapvető dologba. Ezentúl figyeljünk jobban oda rajzórákon, és próbáljunk meg értékelhető munkát kiadni a kezeink közül, hiába vonz minket jobban a rajztáblánál az előttünk ülő csaj 90-es mellbősége. Idővel, ha nem adjuk fel közben, tapasztalni fogjuk a hihetetlen javulást. „Csendélettel kezdtem a rajzolást és utána a képregényeké lett a főszerep. Na ezen csiszolódtam, de én még most sem érzem, hogy



Ahhoz viszont, hogy a lehető legjobb grafikákat adjuk ki a kezeink közül, rendkívül fontos még egy dolog: az adott témába való alapos elmélyülés. „Ha életszerűbben akarunk megrajzolni egy emberkét, akkor bizony fel kel lapozni az anatómiai atlaszt, hogy ráébredjünk bizonyos dolgokra." Ez arra jó, hogy megismerjük az emberi test felépítését részletesen, mert a 3D-s modellezésben sem utolsó ezek elsajátítása... Tehát ha meg akarok rajzolni egy gyalogsági ion-ágyút, akkor keresek egyet, és alaposan szemügyre veszem. Persze nehogy valaki így próbáljon egy Carmageddon jelenetet megrajzolni! Erre valók a könyvek meg az Internet.



ott vagyok a topon. Persze sokan mondják, hogy a rajzaim jók, de én valahogy mindig találok benne hibát. Tehát én is, mint mindenki, nonfiguratív, felismerhetetlen kis emberkékkel kezdtem, de ma már sokan díjazzák a rajzaimat. Itt derül ki, hogy a gyakorláson van a hangsúly, és persze a környezetünk részletesebb megismerésén. Nem kell hatalmas nagy tehetség a rajzhoz, bárki tud rajzolni, csak gyakorolnia kell."

Sajna akármilyen tehetségesek is vagyunk, előfordulhat néha, hogy az ötletünk megfeneklik, vagy mégsem tudunk értékelhető

munkát kiadni a kezeink közül. Ekkor még mindig lehet segítséget kérni! „Ha ez mind nem használ, segít a számítógépes technológia! A mai világban már nem kell csak a tehetségre támaszkodni, ott vannak a jó kis rajzoló progik. Csak ki kell ismerni, és a többi a fantáziádra van bízva, a világ egyik legismertebb ilyen eszköze az Adobe Photoshop, amely igencsak megkönnyíti az életünket ebből a szempontból. Képregényeimhez is használom, mert igencsak könnyű vele javítani a rajz hibáin, vagy kiegészíteni azt, anélkül, hogy belerondítanék radírral vagy ecsettel."

Jegyezzük meg tehát: Rajzolás közben a tehetségnél sokkal fontosabb tényező a fantázia, a kézügyesség teljesen másodlagos tényező. Tehát ne csüggedjünk, ha kezdetben a pálcikaemberekénél sehogysem jutunk tovább: elegendő gyakorlással és fantáziával akár még Picassót is magunk mögött hagyhatjuk. Na jó, azt azért nem, de közelíthetünk hozzá. :-)

Wastrel
http://ragames.atw.hu
doom3@citromail.hu

Ui: A modkészítés rovat jelen részének illusztrációit a Survivor of Disaster című ingyenes, magyar fejlesztésű FPS játék rajzaiból válogattuk, melyek Steel Painter kétkezi munkái.

KIS SZAKZSARGON

Concept art: Jelentése nagyjából „művészi elképzelés", olyan grafikai alkotás, mely készülhet kézzel, vagy számítógéppel, és a készítendő project megvalósulását segíti elő azzal, hogy felvázolják a készülő játék látványvilágát, a projekt résztvevői illetve a leendő játékosok ráérezzenek a project hangulatára.

DOOM AZ ASZTAL KORÜL

Amikor az AI visszavigyorog

Elért minket a kezdet. „Kezdet" alatt azt értem, hogy a számítógépes programokból már nem csak filmet, hanem társasjátékot is készítenek. Társasjáték-rajongóként egyelőre nem tudom eldönteni, hogy ez általában jó-e vagy rossz - elvégre az, hogy épp minek hívják a táblát, mindegy, ha a jól érzed magad a barátaid között -, viszont tartok tőle, hogy a Doom pozitív meglepetés a sorban…

Nem hiszem, hogy lehetne a Doomnál alkalmasabb darabbal kezdeni ezeknek a játékoknak a bemutatását. A Doom volt az az ős-FPS, amelyet mindenki ismert: vagy azért, mert tetszett neki, vagy azért, mert nem. Eljött az idő, hogy az AI helyét egy hús-vér ellenfél vegye át - azaz mostantól a szörnyeket is valódi, élő személy irányítja!

A társas nagyon jól átvette az eredeti program szerintem erősen korhatáros hangulatát: előbbiben is a „kinyírod, meghal, felfröccsen a falra" dominál. Az összekötő szövegek helyenként nagyon durvák, a forgatókönyvek ugyancsak jó pár brutális elemet tartalmaznak - de nem is babazsúrra való az alapkoncepció: a derék tengerészgyalogosoknak szörnyeken átlőve és -láncfűrészelve magukat kell különböző feladatokat megoldaniuk.

A játék hatalmas előnye, hogy nem jár hozzá rögzített, megváltoztathatatlan tábla: helyett térképelemekből rakhatod ki, vagy a javasolt, vagy a saját elképzeléseid szerinti pályákat (szinteket, ha már Doom, bár a játékhoz mellékelt forgatókönyvekben szektoroknak hívják őket). Ajtókat és zsilipeket is letehetsz, amelyek mögött ki tudja, mi bújik meg… A jelzőket, és a figurákat is kedved szerint helyezheted el. A gyári szintek jó iránymutatók a kísérletező típusú játékosoknak, mivel a tervezők megpróbálták rendesen kiegyensúlyozni őket: nem lehetetlen, csupán nagyon nehéz teljesíteni küldetéseiket. Tehát egyúttal map editor és modok is találhatóak a dobozban :).

A társast minimum ketten, maximum négyen játszhatjuk: egyik oldal a megszálló(k), a másik pedig a tengerészgyalogosoké, akiket legfeljebb hárman irányíthatnak. Ha egyedül vagy, akkor ügyis egeret ragadsz…

A játék a szektorok négyzetekre osztott területén folyik, ahol mozgáspontból lépegethetünk a monsztákkal és a tengerészgyalogosokkal. A mozgást is ügyesen modellezték a készítők: lehet rohanni, kicsit menni és lőni, vagy egy helyben állva ontani a golyót. A szörnyek (innentől megszállók) esetében nagyjából csak a „megy és üt" opció létezik, viszont sokkal többen vannak, és nem egy brutálisan erős a gyalogosunkhoz képest. Minden színhez tartozik egy megszálló-csapat: minél több tengerészgyalogos mozog a pályán, annál több ellenfélen kell átverekedniük magunkat. A nem üres mezők segíthetnek (fegyver-, lőszer- és felszerelésjelzők, teleport, esetleg valamilyen esemény képében), vagy ellenkezőleg: fenyegetést jelenthetnek (csapda, robbanó hordó, vagy az egyes megszállók által kedvelt és villámtámadásra használt csatorna alakjában).

Minden tevékenység a körben rendelkezésre álló mozgáspontjaid számát csökkenti, ami viszont az előre választott mozgásmódtól függ. Érdemes kombinálni: például ha négy helyett csak három mezőt lépsz, át tudod adni a lőszert a társadnak - aki ezután szintén ki tud végezni egy dögöt! A programhoz hasonlóan a fegyvert és a muníciót egyszerű rálépéssel veheted fel, az extra cuccokat pedig csak megszerzésük után használhatod.

A tengerészgyalogosok oldalán a lépés azért is fontos taktikai elem, mert az általuk belátható területeken nem születhet új ellenfél. Azokon a mezőkön azonban, amelyek kikerülnek a látóterükből, BÁRMI megjelenhet - tehát minél többen vagytok, annál kevesebb irányból jöhet a meglepi! (Igaz, annál több…) Fontos az is, hogy különleges parancsokkal és kártyákkal is lehet ügyeskedni, ami a harcban nagy segítséget jelenthet. A megszállók viszont speciális képességekkel rendelkeznek (tűzgolyó, lökés stb.), amelyek mellett még válogatott gonoszságokkal is operálhat irányítójuk. A lények adatai nem változnak, a tengerészgyalogosok viszont sokféle okosságot felvehetnek a harci drogtól az extra páncélig; már ha egyben eljutnak odáig…

A játék fő témája azonban mégis a harc. Kockákkal döntjük el, hogy a kiválasztott fegyverrel való támadás sikeres-e. (Persze az extra cuccaink használatához legalább egy hozzájuk való munícióval is kell rendelkeznünk.) A dobás során három dolognak kell stimmelnie: az

eredmények közt ne legyen „kudarc" (bizonyos színű kockák sajátos állása), elérjen a megfelelő távolságra, és üssön eleget ahhoz, hogy a páncélokon is áthatoljon. A távolságot egyszerűen számoljuk: megnézzük, hány mező van a célpontig. Legalább ennyit kell a kockákon lévő számoknak mutatnia. A sérüléseket a golyónyomok alapján határozzuk meg: ha a páncél értékével egyenlő, illetve annál több, akkor 1 pont, ha pedig ennek többszöröse, szorzónként +1. Ha a kockákon töltényikont látunk, elhasználtunk egy fegyverünkhöz való töltényjelzőt is. Bizonyos támadások robbanást okoznak, akár nagy számú ellenséget is hidegre téve - de ha rosszul használjuk őket, akkor bizony társainkat, vagy magunkat is a levegőbe repíthetjük. Sajnos, amire nem látunk rá (nem tudjuk ráirányítani a kurzort...), azt csak a robbanó, vagy speciális cuccokkal sebezhetjük, és az ellenfelek is eltakarhatják egymást - viszont meg lehet csinálni, hogy kilépsz a sarok mögül, elengedsz egy sorozatot, majd visszalépsz.

A sérülések begyűjtése előbb-utóbb kinyiffanáshoz vezet. Ha ez egy démoni lény, akkor levesszük, és a megszálló oldal játékosa (kártyák segítségével) később megint felteheti. Ha tengerészgyalogos esik el, akkor elveszít néhány extrát, majd spawnol (igen, azt csinálja!): megjelenik 8-16 mezővel odébb, és ott folytatja, ahol abbahagyta.

A játék addig tart, míg sikerül a küldetés, vagy a megszállók vezetője elég killt (akarom mondani gyilokpontot) nem gyűjt. Minden tengerészgyalogos halála egy pontot jelent neki, és akkor is kap egyet, ha a megszálló pakli elfogy, és újra kell keverni. Így nem kell nagyon aggódni, ha egyszer-egyszer meghalunk, de érdemes keményen igyekezni, mert sok zombi disznót győz...

A rajongóknak jó hír, és mindenképp elismerésre méltó teljesítmény, hogy a játék remekül adaptálta a program hangulatát. Nemegyszer remegett meg valamelyik játékos hangja, mikor megkérdezte tőlünk, hogy kinyissa-e az ajtót. Amikor pedig az első forgatókönyv kijárati termébe érkezvén megpillantottuk, mi vár ránk, nagyot sóhajtva rászívtuk magunkat a ravaszra, és csendben fohászkodtunk a kockák istenéhez, hogy jók leszünk, csak ezt éljük túl... Mindezt pedig ösztől magyarul kaparinthatjátok a kezetekbe, ami valljuk be, nem mindennapi élményekkel kecsegtet. Tehát ha valaki jó taktikai szimulációt szeretne játszani LAN, vagy net nélkül, akkor tartsa otthon a Doomot!

Bbandi

GYERE JÁTSZANI!

Ha nem tudsz elég játékos kedvű barátot összetrombitálni, akkor például a VII. ker. Wesselényi u. 17. 4. emeletén találsz társasozókat hétfőn és pénteken 6 órától, a Kapocs Kulturális Egyesületben.

FILM-JÁTÉKOK, JÁTÉK-FILMEK

Monitorról a mozivászonra, vagy fordítva - avagy Hollywood és a játékipar újkori jegyessége

Úgy tűnik, az újgenerációs konzolok megjelenése friss lendületet adott játékország és a filmipar eddig sem terméketlen kapcsolatának. Érdekesség viszont, hogy a fejlesztők és kiadók előszeretettel vesznek elő régi, kultikus címeket, mint a már előző számunkban említett Warriors esetében a Rockstar, vagy az SCi, amely javában dolgozik a jó öreg Hegylakó bitesítésén (és ha belegondolunk, hogy a hallhatatlan MacLeod bőrében milyen vígan át lehet akciózni 450 évet, a skót felföldi harcoktól a világháborúkon át napjainkig, egész használhatónak tűnik az ötlet). De a Majesco is rámozdult a témára, ők egyszerre két vasat is tartanak a tűzben. Az első cím egy örök klasszikus, Scorsese 1976-os, 4 Oscarra jelölt mesterműve, a Taxisofőr, De Niro felejthetetlen alakításában. Az eddig megjelent képeken a már „bedurrant" Travis irtja New York mocskát, lesznek autós meg gyalogos küldetések, a fegyverek között Colt 25, .44 Magnum („It's a real monster. It'll stop a car at a hundred yards. Put a round right through the engine block."), Mac 10, shotgun, M-16, SMG. Én mondjuk tartok tőle, hogy a címből egy lelketlen GTA-klón akciócímet faragnak, de adja ég, hogy ne legyen igazam...

A Majesco másik bejelentése kapcsolódik az előző számunkban, e rovatban már bemutatott John Woo személyéhez. A kiadó ugyanis leszerződött a mesterrel és a híres horrorszerző Clive Barkerrel egy Demonik nevű játék készítésére. Barker, aki PC-országba is letette már névjegyét a kultikus, ám számomra érthetetlenül lepontozott Undying barnamacis akcióval, egy személyben lesz a játék és a filmbetétek írója, karaktertervezője, és a szinkronhangok felelőse, sőt, megkapta a lehetőséget, hogy a játékból készülő film forgatókönyvét is megírja, és megrendezze. Annyit lehet egyelőre tudni, hogy a főhős egy „nagyon rossz fiú", aki különleges képességekkel és erőkkel dúl

és rombol maga körül. A fejlesztő a BloodRayne-es Terminal Reality, de a Majesco felkérte kiadótársnak Woo játékcégét, a Tiger Hillt is, és szerintem a mesternek azért több szerepe lesz a projektben, mint egy eladható név...

Hongkong élő filmlegendája egyébként jelenleg az újgenerációs konzolokra rendez játékot Stranglehold néven, a Midway chicagói stúdiójával karöltve. A Hongkongban és Chicagóban játszódó akciócím főhőse „Tequila Yuen" felügyelő - ha valakinek ismerős e név, igaza van: ő volt a - szintén kultikus - Kemény fickó (Hard Boiled) főhőse, akit Chow Yun-Fat alakított, természetesen a játékban is az ő hangján szólal meg a karakter (és gondolom, rá is fog hasonlítani, sőt talán a mocap is róla készül majd). Egyébként Hard Boiledes akcióra kell felkészülni, újabb környezetben, nagyobb hőfokkal (hmm, az azért már durva lesz...).

A fentiek sajnos mind konzolos címek, de bízzunk benne, hogy némelyik felbukkan majd PC-n is, igény lenne rá...

A Disney alaposan belecsapott a lecsóba a Pirates of the Caribbean kalózos-kardozós mozival, aminek több következménye is lett. Először is a folytatás, a 2006-ra ígért Dead Man's Chest, melyben hőseink ismét természetfeletti erővel megáldott ellenségek elől menekülnek (a rosszak vezére egyik kedvencem, Bill Nighy - Viktor bácsi az Underworldból -), és persze az ehhez kapcsolódó videojáték. Ezt ugyan egyelőre a Buena Vista Games, a Disney saját játékfejlesztő stúdiója csak a kézi kütyükre (PSP, DS) jelentette be, de ettől nem kell megijedni, mert azt is elárulták, hogy ezek egy franchise első darabjai, és több platform is tervbe van véve. Ráadásul a filmes mamutcég online ágazata egy MMORPG készítését is közzétette, nem meglepő módon Pirates of the Caribbean Online munkacímmel, melyben saját kalózt készíthetünk, legénységet verbuválva hajózhatunk, összecsaphatunk a filmbeli csudálatos ellenségekkel és a többi, és ez már vélelmezhetően PC-s projekt. Plusz a Bethesda, az első PC-s PotC-cím felelőse is bejelentett egy új játékot, még az első részhez kapcsolódóan, The Legend of Jack Sparrow alcímmel, melyben az immár legendás kapitány kalandjait követhetjük nyomon (ezt is az új konzolokra, egyelőre). És tetejébe koronát: amolyan Peter Jacksonos módon a jó Gore Verbinski, aki mindegyik cím rendezője, mindeközben már forgatja a harmadik mozifilmet is - úgy tűnik, a Disney tényleg biztosra megy, most már csak valakinek egy normális játékot kellene készítenie mindebből, és akkor nagyon örülünk...

És a végére egy érdekes hír: 2001-ben került a mozikba egy Ice Planet nevű sci-fi, mely „Uwe Bollosan" gyengére sikerült (annyira azért nem), rendezője az a Winrich Kolbe volt, aki ismert TV-sorozatok (Star Trek, Battlestar Galactica, Magnum, Knight Rider, T.J. Hooker, Millenium, 24) számos epizódját jegyzi, a filmvásznon sajnos nem jött össze a debütálása. Valakinek viszont megtetszett a téma, és kreáltak belőle egy 22 részes TV-sorozatot, melynek „Sam Fisher hangja", azaz Michael Ironside lesz a főszereplője (jövőre kezdődik a sugárzása - a sztori nagyjából annyi, hogy egy hajó lezuhan egy alienek lakta jégbolygóra, és ott a hősöknek túl kell élnie a bulit). Ebből játék is készül, ráadásul valamiféle interaktív módon, azaz 22 különböző játékszint lesz, ezekhez információkat, tippeket magából a sorozatból lehet nyerni. Más egyebet nem tudni, mindesetre a producer Spaceworks felelőse azt mondta: „Itt az idő valami valóban újra a sci-fiben, és arra, ahogy a tévé, a játékok és más platformok egymásra hatnak." Jó végszó, úgy legyen, ámen.

}{redenc
kredenc@pc.games.hu

RENDELHETŐ VÉGIGJÁTSZÁSOK

001	Advance Guardian Heroes TT	A	300 Ft	034	Enter the Matrix	P,2,X,G	500 Ft	248	Mortal Kombat: Deception GU	2, X	400 Ft	095	Sim City: Rush Hour	P	500 Ft
231	Adventure of Sherlock Holmes	P	600 Ft	035	Evil Island	P	300 Ft	065	Myst 3 Exile	P,2,X	300 Ft	109	Simon the Sorcerer	P	400 Ft
128	Afrika Korps vs Desert Rats	P	600 Ft	243	Fable GU	X	600 Ft	066	Myth 3	P	400 Ft	179	SIMS biblia	P	800 Ft
001	Age of Empires II: The Conq.	P	300 Ft	038	Fallout Tactics	P	300 Ft	148	NFS: Underground	P,2,X,G	600 Ft	181	SIMS Makin' Magic TT	P	400 Ft
002	Age of Mythology [2 részben]	P	500 Ft	159	Fallout: Brotherhood of Steel	2,X	600 Ft	067	Neverwinter Nights [2 részes]	P	500 Ft	182	Singles TT	P	400 Ft
217	Alias TT	P,2,X	300 Ft	136	Far Cry	P	600 Ft	068	Neverwinter Nights: SoU	P	500 Ft	182	Sniper TT	P	400 Ft
003	Alien vs Predator 2	P	400 Ft	158	Final Fantasy X-2	2	600 Ft	235	Nexus: The Jupiter Incident GU	P	600 Ft	101	Soldier of Fortune II	P,X	400 Ft
004	Alien vs Predator 2: Primal H.	P	400 Ft	175	Final Fantasy: C. Chronicles	G	600 Ft	069	NFS2: Hot Pursuit	P,2,X,G	500 Ft	211	Soldiers	P	600 Ft
005	Alone in the Dark 4	P	300 Ft	173	Forbidden Siren	2	600 Ft	174	Ninja Gaiden	X	600 Ft	228	Sonic Advance 3 TT	A	300 Ft
006	America	P	300 Ft	037	Freedom Fighters	P,2,X,G	500 Ft	070	No One Lives Forever	P,2	300 Ft	102	Soul Reaver 2	P,2	400 Ft
007	American McGee's Alice	P	300 Ft	038	Freedom Force [2 részben]	P	500 Ft	071	No One Lives Forever 2	P	500 Ft	213	Sökdner TT	P	300 Ft
008	Anachronox	P	300 Ft	225	Full Spectrum Warrior TT	P,2,X	300 Ft	212	Obscure	P,2,X	600 Ft	145	Spellforce TT	P	300 Ft
009	Arcanum	P	300 Ft	253	F-Zero: GP Legends TT	A	300 Ft	072	Oni	P	300 Ft	221	Spider-Man 2	2,X,G	600 Ft
129	Armed and Dangerous	P,X	600 Ft	219	Galleon	X	600 Ft	198	Onimusha 3: Demon Siege	2	600 Ft	200	Spider-Man 2 TT	P	300 Ft
230	Armies of Exigo	P	800 Ft	137	Gangland	P	600 Ft	073	Operation Flashpoint	P	300 Ft	103	Splinter Cell	P,2,X,G	500 Ft
010	Art of Magic	P	300 Ft	039	Giants: Citizen Kabuto	P	300 Ft	074	Operation FP:Resistance	P	400 Ft	165	Splinter Cell: Pandora T.	P,2,X,G	600 Ft
011	Arx Fatalis	P	500 Ft	040	GP3 addon	P	300 Ft	075	Original War	P	300 Ft	104	Star Trek Elite Force 2	P	500 Ft
161	Arx Fatalis	X	600 Ft	041	Grand Theft Auto III	P,2,X	500 Ft	184	Painkiller (1.rész)	P	600 Ft	240	Star Wars: Battlefront	P, 2, X	600 Ft
252	Astérix & Obélix XXL TT	P, 2, G	300 Ft	042	Grandia 2	P,2	400 Ft	214	Painkiller (2.rész)	P	600 Ft	144	Star Wars: Kotor	P,X	600 Ft
012	Atalantis 3	P	400 Ft	043	GTA3: Vice City	P,2,X	500 Ft	183	Partners	P	500 Ft	105	Stupid Invadres	P	300 Ft
163	Baldur's Gate: Dark Alliance II	2,X,G	600 Ft	044	Half-Life: Blue Shift	P	300 Ft	188	Perimeter	P	600 Ft	106	Summoner	P,2	300 Ft
013	Battle Isle: The Andosia War	P	300 Ft	045	Halo	P,X	500 Ft	076	Pirates of the Caribbean	P,2,X	500 Ft	107	SWGB: Clone Camp. [2 részes]	P	500 Ft
014	Battle Realms	P	400 Ft	046	Harry Potter	P,2,X,G	400 Ft	077	Platoon	P	500 Ft	108	Syberia	P,2,X	400 Ft
130	Beyond Good & Evil	P,2,X,G	600 Ft	196	H. P. and the P. of Azkaban	P	600 Ft	078	Pokoli Szomszédok	P	500 Ft	152	Syberia	P,2,X	600 Ft
015	Blitzkrieg	P	500 Ft	197	H. P. and the P. of Azkaban	2,X,G	600 Ft	185	Pokoli Szomszédok 2	P	600 Ft	187	Syberia 2	P,2,X	600 Ft
016	Blood Omen 2	P	400 Ft	245	Headhunter: Redemption	2, X	600 Ft	237	Port Royale 2 GU	P	600 Ft	202	Syphon F.: The Omega Srain	2	600 Ft
017	Bloodrayne	P,2,X,G	500 Ft	047	Heroes Cronicles:	P	300 Ft	079	Post Mortem	P	500 Ft	242	Tales of Symphonia TT	G	300 Ft
131	Breed	P	600 Ft	048	Heroes of Might and Magic 4	P	400 Ft	080	Praetorians	P	500 Ft	100	Technomage	P	300 Ft
152	Broken Sword: The S. Dragon	P,2,X	600 Ft	201	Hitman Contracts	P,2,X,G	600 Ft	150	Prince of Persia: SoT	P,2,X,G	600 Ft	153	Terminator 3: Rise of the M.	2,X	600 Ft
242	Burnout 3: Takedown GU	2, X	600 Ft	190	Hitman Contracts TT	P,2,X,G	400 Ft	081	Prince of Persia: SoT TT	P,2,X,G	300 Ft	213	The Chronicles of Riddick	P,X	600 Ft
018	C&C Generals: ZH	P	500 Ft	049	Homeworld 2	P	500 Ft	082	Prisoner of War	P	400 Ft	110	The Elder Scrolls 3: Morrowind	P,X	400 Ft
019	C&C Renegade	P	400 Ft	050	Hostile Waters	P	300 Ft	155	Project Gotham Racing 2 TT	X	300 Ft	111	The Great Escape	P,2,X	500 Ft
020	C&C: Generals	P	500 Ft	051	Icewind Dale 2 [2 részben]	P	500 Ft	200	P. Zero2: Crimson Butterfly	2	600 Ft	112	The Road to El Dorado	P	300 Ft
021	C&C: Yuri's Revenge	P	400 Ft	052	IGI2: Covet Strike	P	500 Ft	222	Psi-Ops: The M. Conspiracy	2,X	600 Ft	145	The Simpsons: Hit and Run	P,2,X,G	600 Ft
223	Catwoman	P,2,X,G	600 Ft	053	Impossible Creatures	P	500 Ft	083	Red Alert 2	P	300 Ft	232	The Sims 2 GU	P	900 Ft
170	Champions of Norrath	2	600 Ft	054	Indiana Jones [2 részben]	P,2,X	500 Ft	199	Red Dead Revolver	2,X	600 Ft	164	The Sims Bustin' Out	2,X,G	600 Ft
132	Chicago 1930	P	600 Ft	138	Jack the Ripper	P	600 Ft	084	Red Faction 2	P	500 Ft	203	The Suffering	P,2,X	600 Ft
240	C. Sawyer's Locomotion TT	P	300 Ft	172	J. Bond 007: E. or Nothing	P,2,X,G	600 Ft	085	Republic: THe Revolution	P	500 Ft	113	The Thing	P,2,X	400 Ft
180	Chrome TT	P	400 Ft	055	Jedi Outcast 2	P,X	400 Ft	220	Resident Evil: Outbreak	2	600 Ft	114	The Ward	P	300 Ft
022	Clive Barker's Undying	P	300 Ft	207	Joint Operations TT	P	300 Ft	086	Return to Castle Wolfenstein	P	400 Ft	210	Thief 3	P,X	600 Ft
206	Codename: Panzers	P	600 Ft	139	Kill.Switch	P,2,X	600 Ft	226	Richard Burns Rally TT	P,2,X	300 Ft	115	Throne of Darkness	P	400 Ft
133	Colin McRae Rally 04	P,2,X	600 Ft	227	Knights of the Temple TT	P,2,X,G	300 Ft	087	Rise of Nation	P	500 Ft	146	Toca Race Driver 2 TT	P,X	300 Ft
023	Commandos 2	P	300 Ft	140	Legacy of Kain: Defiance	P,2,X	600 Ft	194	Rise of the Nations: TaP	P	600 Ft	116	Tomb Raider A. of Darkness	P,2	500 Ft
024	Commandos 3 tippek	P	300 Ft	247	L. S. Larry: M. Cum Laude GU	P, 2, X	400 Ft	088	Robin Hood	P	500 Ft	250	Tony Hawk's Underground 2 TT	P,2,X,G	300 Ft
134	Conan: The Dark Axe	P,2,X,G	600 Ft	056	Lord of the Rings	P,2,X,G	500 Ft	089	Runaway: A Road Adventure	P	500 Ft	117	Tony Though	P	500 Ft
025	Conflict: Vietnam TT	P, 2, X	300 Ft	141	Lords of Everquest TT	P	300 Ft	090	Rune	P	300 Ft	151	True Crime: Streets of LA	P,2,X,G	600 Ft
025	Conquest of the Underworld	P	300 Ft	140	LoTR: The R. of the King	P,2,X,G	600 Ft	191	S.W.I.N.E.	P	400 Ft	187	UEFA EURO 2004 GU	P,2,X,G	600 Ft
165	Crash Nitro Cart TT	2,X	300 Ft	057	Mafia	P,2,X	500 Ft	142	Sacred	P	600 Ft	118	Unreal II	P	500 Ft
195	CS: Condition Zero TT	P	400 Ft	162	Manhunt	P,2,X	600 Ft	092	Schizm	P	400 Ft	193	UT 2004 GU	P	800 Ft
188	CSI: Dark Motives	P	600 Ft	164	Mario & Luigi: Superstar TT	A	300 Ft	244	Second Sight	P,2,X,G	600 Ft	203	Van Helsing	2,X	600 Ft
205	CT Special Forces: BTH TT	A	300 Ft	215	Mashed	P,2,X	600 Ft	157	S. Weapons Over Normandy TT	P,2,X	300 Ft	119	Vietcong	P	500 Ft
233	D-Day	P	600 Ft	054	Max Payne 2	P,2,X	500 Ft	093	Serious Sam	P,X	300 Ft	120	Warcraft III	P	400 Ft
191	Dead Man's Hand TT	P,X	400 Ft	058	MechCommander 2	P	300 Ft	094	Serious Sam	P	400 Ft	230	W. 40.000: Dawn of War GU	P	600 Ft
026	Deadly Dozen	P	400 Ft	060	Mechwarrior 4	P	300 Ft	095	Serious Sam: The Second Enc.	P	400 Ft	121	Warlords Battlecry 2	P	400 Ft
135	Deus Ex: Invisible War	P,2,X	600 Ft	061	Medal of Honor	P	400 Ft	096	Settlers 4	P	300 Ft	122	Warrior Kings	P	400 Ft
027	Diablo 2: L. of Destruction	P	300 Ft	167	Medal of Honor: Infiltrator TT	A	300 Ft	239	Shade: Wrath of Angels TT	P	300 Ft	123	Wizardry 8	P	400 Ft
028	Die Hard: Nakatomi Plaza	P	400 Ft	062	Medieval: Total War	P	400 Ft	234	ShellShock: Nam '67	P, 2, X	600 Ft	124	World War 3	P	400 Ft
029	Disciples 2	P	400 Ft	063	Metal gear Solid 2	P,2,X	500 Ft	204	Shining Soul 2 TT	A	300 Ft	156	Worms 3D tippek	P,2,X,G	300 Ft
229	Doom 3 GU	P	600 Ft	169	Metal Gear S.: The Twin Snakes	G	600 Ft	216	Shrek 2 TT	P,2,X,G	300 Ft	147	X2: The Threat tippek	P	300 Ft
224	Driv3r	2,X	600 Ft	171	Metroid: Zero Mission TT	A	300 Ft	178	Silent Hill 2	P,2,X	500 Ft	171	X-Files: Resist or Serve	2	600 Ft
030	Dungeon Siege	P	400 Ft	064	Might & Magic IX [2 részben]	P	500 Ft	097	Silent Hill 3	P,2	500 Ft	125	XIII	P,2,X,G	500 Ft
031	Emperor: Battle for Dune	P	300 Ft	160	Mission I.: Operation Surma	2,X,G	600 Ft	238	Silent Hill 4	P, 2, X	600 Ft	126	Z: Steel Soldiers	P	300 Ft
032	Empire Earth [4 részben]	P	600 Ft	177	MoHA: Spearhead	P	500 Ft	098	Sim City 4	P	500 Ft	127	Zanzarah	P	400 Ft
033	Enclave [2 részben]	P	500 Ft												

ÚJ VÉGIGJÁTSZÁSOK:

266	Axis & Allies TT	P	300 Ft	264	L. S. Larry: M. Cum Laude TT	P, 2, X	300 Ft	274	R. & Clank: Up Your Arsenal	2	300 Ft	276	The L. of Zelda: The M. Cap	A	200 Ft
256	Call of Duty: United Offensive	P	600 Ft	259	M. of Honor: Pacific Assault	P	600 Ft	279	Requiem of Hell	N	200 Ft	261	The LOTR: The Battle for ME.	P	600 Ft
276	Grand Theft Auto: Advance	A	200 Ft	277	Metal Slug Advance	A	200 Ft	285	RollerCoaster Tycoon 3 TT	P	300 Ft	260	The Moment of Silence	P	600 Ft
254	Half-Life 2	P	800 Ft	257	Myst IV: Revelation	P	600 Ft	262	Rome: Total War	P	600 Ft	271	Tom Clancy's Ghost Recon 2	2, X, G	600 Ft
269	Halo 2	X	600 Ft	268	NFS Underground 2	2, X, G	600 Ft	272	Sly 2: Band of Thieves	2	300 Ft	263	Tribes: Vengeance	P	600 Ft
273	Jak 3	2	300 Ft	258	NFS Underground 2	P	600 Ft	270	The Getaway: Black Monday	2	600 Ft	275	Worms Forts: Under Siege	P, 2, X	300 Ft
267	Killzone	2	600 Ft	255	Prince of Persia: W. Within	P,2,X,G	600 Ft							

Jelmagyarázat: **P**: PC, **2**: PS2, **X**: Xbox, **G**: Gamecube. A játékok neve után: **TT**: Tippek-trükkök, **GU**: Guide

ÍGY RENDELJ:

Fenti végigjátszások megrendelhetők az alábbi módon:

A postákon kérhető „Belföldi pénzes-utalványon" fel kell adni a megfelelő összeget a kiadó címére, az utalvány hátulján lévő közlemény rovatban pedig fel kell tüntetni a megrendelt végigjátszások sorszámát és nevét. A kiadó a végigjátszásokat nyomtatott formában juttatja el a megrendelőknek a pénzügyi teljesítés után.

A fenti összegek az Áfa-t és a postaköltséget tartalmazzák.

A postautalványokat a következő címre kell küldeni:

CD GAMES 1325 Budapest Pf.: 214

A szolgáltatásról bővebben a **369-2779**-es telefonszámon lehet érdeklődni, a teljes végigjátszás lista a **www.vegigjatszas.hu** címen található meg.

BOILING POINT: ROAD TO HELL

Ha a pokolba vezető útra lépsz, vegyél gumicsizmát...

Saul, ki kell tartanod - sugallja egy gondolat, mely szinte ordít belőled. Anno a seregben is hasonló élményben volt részed. Vagy mégsem? Ez nem a megszokott harctér: gerillák, CIA-ügynökök és a kormány emberei is vadásznak rád. Kiben bízz, kihez fordulj? Valamit muszáj tenned, hisz Lisa, életed kincse a tét. Rendőrök... csak bábként rángatott álszervezet, akiknek semmi esélyük sincs a drogkartellek itt folyó működése és az ország belső viszályának felszámolására. Markold hát meg fegyvered és szállj szembe az ellenséggel. Másra úgysem számíthatsz, a győzelem pedig mindent megér...

Az Atari jól választott, mikor felkarolta a korábban csak Xenus-ként (mellesleg már a 2003-as E3-on is

bemutatott) nevezett játékot, hiszen az alaptörténet érdekes, a megvalósítás pedig - mint ahogy azt alábbiakban megismerhetitek - hibái ellenére is kellemesre sikeredett.

Nem lehetett könnyű a '80-as évek Dél-Amerikájában újságíróként. Rengetegen tűntek el nyomtalanul, vagy váltak látszólag véletlen baleset szenvedő alanyaivá. Ha a delikvens a merészebb volt és oknyomozó riporterként olyat merészelt megjelentetni az újság hasábjain, ami sértette bizonyos körök érdekeit, hajlamos volt egyik napról a másikra a temetőbe kerülni.
Az ukrán illetőségű Deep Shadows játéka egy hasonló alapokon nyugvó sztori elmesélésére adta a fejét: Saul Myers ex-protagonista (kitüntetett katona) épp a világ másik pontján, Franciaországban teljesít szolgálatot, mikor sürgős telefonhívást kap, hogy szeretett lányát, nevezett Lisa Myers-t eltűntnek nyilvánították. Saul edzett katona, hideg fejjel nyomban repülőgépre száll, hogy a dél-amerikai kontinens háborúktól sújtott területeire érve hozzálásson a gyaníthatóan valamelyik drogkartell áldozatául esett leányzó felkutatásának.
Röviden ennyi a sztori, amellyel a telepítési folyamatok és a játék elindítása után rögvest meg is ismerkedhetünk. A bevezető mozzanatok megtekintése után némi pénzmaggal felszerelkezve vághatunk neki a kalandoknak. Történetileg a Sault telefonon értesítő Pierre szerint a helyi újság főszerkesztőjénél kellene kezdeni a keresgélést, hiszen ő állt talán a legközelebbi kapcsolatban főhősünk leányzójával. Az odafelé vezető úton belekóstolhatunk az irányítás rejtelmeibe és megismerkedhetünk a HUD apróbb rejtelmeivel is.

World in My Eyes...

Az első és legfontosabb, hogy a tájékozódásunk egyik alappillérét jelentő iránytűt a képernyő jobb felső sarkában találjuk. Eme apró kis szerkezet közvetlenül kapcsolatban áll az M gombbal előhozható térképpel és az O lenyomása után felbukkanó Journey (~kaland) ablakkal is. A piros nyíl jelenti a fő misszióvonal éppen végrehajtás alatt álló célpontjának helyzetét, irányát és egyben tőlünk mért távolságát. Fontos, hogy bármilyen küldetést vagy alküldetést választunk, mindig az éppen aktuálisat látjuk a monitoron. Egyes alküldetések teljesen eltérő helyen találhatóak (pl. egy ember, vagy egy apróbb történeti kapocs felderítése), így célszerű ezeket a fő missziókkal egyidejűleg, eltérő színnel jelezni. Ezért van az, hogy míg a Lisához vezető feladatok célpontjait pirossal, az általunk kijelölt tájékozódási pontokat kékkel jelöli az iránytű.

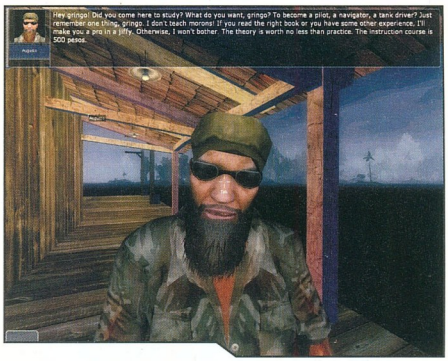
Gyakran lesz szükség a kalandnaplóra (Missions fül) is. Ez egyfajta mankó a végigjátszáshoz, hiszen a számtalan mellékküldetésből nehéz lenne kihámozni, pontosan mi a legfőbb feladat, amellyel előrébb juthatunk a játékban. Szerencsére a Lisa megtaláláshoz kapcsolódó missziók külön csokorba vannak szedve (Search for Lisa) - bármelyikre is kattintunk rá, annak helyzete azonnal megjelenik az iránytűn egy piros nyíl társaságában. Előfordulnak olyan feladatok, amelyhez apróbb munkákat, missziókat kell elvégeznünk, mire teljesíthetjük (Missions) - ilyenkor a hozzá tartozó mellékküldetések szintén együvé vannak helyezve a képernyőn. Azért hangsúlyozom ki ezt, mert ha nem lett volna ez a segítő rendszer, akkor a rám szakadt NPC-questek alkalmával néha bizony órákat bolyongtam volna anélkül, hogy tudtam volna, mit kellene tennem. Ha ez nem lenne elég, akkor megnézhetjük azon személyeket is, akikkel korábban diskurzust folytattunk (Known Characters), sőt: ha újra fel akarjuk őket keresni, egy szimpla kijelöléssel a zöld nyíl irányát kell csak követnünk (Places). A teljesített feladatok törlésre kerülnek, de meg is őrizhetjük őket a kalandnapló egy másik pontjában (Removed). Egy nem kívánt missziót a Delete gombbal tudunk eltávolítani a naplóból.
Sok szó esett már a térképről, így térjünk ki erre is részletesebben. A játék egyik hatalmas erénye, hogy 250 km2-nyi tisztán kidolgozott, változatos terepet szolgáltat

kalandozásaink helyszínéül. Nem csoda tehát, hogy iránytű és segít-

ség nélkül bizony nagy bajban lennénk. A felfedezéseinket megörökítő, a fontosabb helyeket mutató térkép fontos a tájékozódáshoz. A bal egérgombbal kinagyíthatjuk egyes részleteit, ha valami apróbb tájegységet keresünk, de elhelyezhetünk a tájékozódást segítő waypointokat (kék zászló), illetve számunkra szükséges referenciapontokat (zöld zászló) is. A kék zászló adott helyzetünktől segít elirányítani a célobjektumhoz, a zöld pedig az irántyút tájolja a megfelelő pozícióba. Ha az egeret a szélekhez húzzuk, bejárhatjuk az egész régiót. A fentebb felsorolt segítséggel eljuthatunk A-ból B-be, legalábbis azt tudni fogjuk, hol keressük a célpontot. Azt, hogy milyen praktikákhoz folyamodhatunk, az alábbiakban megtudhatjátok.

Lehetőség van gyalogos, földi, vízi, vagy légi közlekedés igénybevételére is. Minden esetben meg kell tanulnunk vezetni az adott járművet, hiszen pl. a valóságban sem ért mindenki egy helikopter működtetéséhez. A leckéket bizonyos személyektől tanulhatjuk meg, tananyag, pénz és idő függvényében, melyből előbbit ők bocsátják rendelkezésünkre. Ezek után válik csak lehetővé az adott szállítóeszköz használata - akár GTA-szerű kocsilopással, vagy egyszerűen, autókereskedésben jutunk hozzá a járműhöz. Repülővel vagy autóval lényegesen gyorsabban el lehet jutni az egyik helyről a másikra, habár az út közben felmerülő támadásoktól ezek sem védenek meg. Ugyanis a számtalanszor előfordul, hogy a dzsungelben furikázva egy, a gerillák és a kormány emberei, vagy maffiák és a CIA közötti tűzpárbajba kerülünk. Ekkor hiába ülünk mi kocsiban, a repeszek és a golyók az autóban is megsebeznek, a gyors áthaladásra pedig nincs lehetőség. Egyébként a választható géppark elég széles skálán mozog: vezethetünk sportkocsit, taxit, teherautót, katonai járműveket, dzsipeket, még tankot, helikoptert és motorcsónakot is. Minden azon múlik, hogy mihez mekkora az adott szaktudásunk, hiszen ha mondjuk kevésbé értünk az autóvezetéshez, lényegesen lassabban és szerencsétlenebbül vezetünk.

Az érzékek természetesen folyamatosan javulnak, ha az adott eszközt minél többször használjuk, így a végén autóversenyzőt megszégyenítő képességekkel rendelkezünk majd. Apropó, képességek: a karakterünk státuszát (mint az RPG-kben) a Character Profile fül alatt tekinthetjük meg. Itt tájékozódhatunk skilljeink állapotáról, XP helyzetünkről, fizikai erőnlétünkről, az egyes fegyvertípusokhoz való hozzáértésünktől és a különböző nációkhoz (kormányzat, gerillák, maffia, banditák, indiánok, CIA és a civil lakosság) fűződő kapcsolatunkról is. Minden tettünk, minden ténykedésünk a város és környezete ellen vagy éppen mellett kihatással van ezekre a változókra, amely nagyon fontos, hiszen a későbbiekben egyes fontos személyek ennek megfelelően viszonyulnak majd hozzánk. Ha pl. túl sok civilt lövünk le, azok nem lesznek segítőkészek, nem kaphatunk tőlük munkát. Ha a kormányzattal romlik meg a viszony, állandóan banditáknak és bűnözőnek titulálnak bennünket és ennek megfelelően bánnak velünk.



A karakterképernyő ezek mellett mutatja az egyes járművek vezetésével kapcsolatos szintünket, de megtekinthetjük a függőségi státuszunkat is. Hogy mi is ez? A programban számtalan lehetőség adódik egészségi állapotunk javítására. Elsétálhatunk pl. a kórházba, használhatunk gyógyszereket, illetve stimulánsokat is. Ha túlságosan sokat pumpálunk karakterünkbe utóbbiakból, az egy idő elteltével függővé válik tőlük. Egyre kevesebb sikerrel alkalmazza a szérumokat és különböző érdekes mozzanatokat produkál majd. Ha pl. túlságosan sokat iszunk (vannak olyan személyek, akikkel csak így lehet dűlőre jutni), ez egy idő után alkoholistává teszi hősünket. Hormályosan kezd látni, koordinációs problémái akadnak és keze is remegni fog. Ha adrenalininjekcióval böködjük szét a testrészeit, az sem használ sokáig. A sérülésmodell részletes, testrészekre van osztva, amelyeket injekciókkal is gyógyíthatunk (ha pl. sürgős javulásra van szükség), ám ezek erőltetett alkalmazása megint csak addiktá teszi emberünket. Néha azonban szükség van az azonnali beavatkozásra, hiszen súlyos találatkor a gyors menekülés is lényeges, ezt pedig nem lehet a lábat vonszolva végrehajtani.

Ha kialvatlan vagy, előfordulhat, hogy éjszaka, vezetés közben - mint a valós életben - elbóbiskolsz, és az útszéli fának hajtasz, vagy ha tűzpárbajba kerülsz, tökéletlen lesz a célzásod és félrelősz. A megoldás: térj be egy kicsit a helyi fogadóba egy röpke alvásra, amely egy darabig megint ellenállóvá tesz téged az efféle balesetekkel szemben.

Pénzügyi állapotunkról szintén tudomást szerezhetünk, ha a Profilképernyőt látjuk, ám anyagi helyzetünk tranzakcióink alkalmával is felbukkan. A pénz egyébként nem annyira fontos, mint ahogy elsőre tűnne. Elsősorban az információk megszerzéséhez kell, ugyanis a legtöbb számunkra fontos felszerelést (fegyvert, páncélokat, muníciót, stimulánsokat) megszerezhetjük az elhullott katonáktól, civil személyektől is. Utóbbihoz az átkutatás

NÉMI SEGÍTSÉG A VÉGIGJÁTSZÁSHOZ

Felesleges az összes alküldetést teljesíteni. Célszerű megnéznetek a Search for Lisa ablakot, és az ott elétek tálalt feladatokkal foglalkozni. Ezek némelyikéhez több apró feladatot is meg kell oldani - élvezzenek mindig prioritást a többivel szemben. Nem szükséges mindenkivel jó viszonyban lenni, de a városlakókkal célszerű, mivel a legtöbb esetben tőlük tudhatjuk meg a feladat teljesítéséhez szükséges információkat.

Tipp az elinduláshoz: keressétek meg a helyi újság főszerkesztőjét, akitől kaptok egy-két tárgyat és Lisa autójának kulcsát is. Utóbbi elég rozzant darab, de célszerű rá vigyázni, mert keveset fogyaszt, és bárhová el lehet jutni vele (igaz, a vizet nem szereti). Vállalj munkát a rendőrőrsön, majd Don Estebannál a dzsungelben - ezzel mindjárt az elején több pénzhez juthatsz, melyből már el lehet indulni.

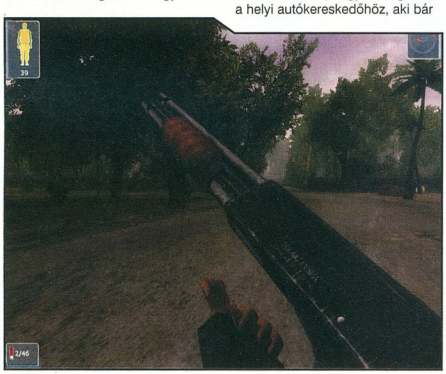
TIPPEK

Ha olyan helyzetbe kerülsz, hogy nullára csökken az életerőd, nincs vége a játéknak: a kórházban ébredsz fel, az épp nálad lévő tárgyakat elveszíted. Ez esetben ha nem hagytál tartalék közlekedési eszközt a városban, kénytelen vagy gyalog, vagy taxival furikázni a helyszínig, ugyanis a városon kívül folyó harcokon nagyon nehéz átvereked magad sérülés nélkül. Tipp: ha nem akarsz pénzt költeni taxira, hagyd el a várost gyalog és GTA-szerűen lopj autót. Ezzel csökken a civil lakossághoz fűződő jó viszonyod, de gyorsabban odaérsz az adott pontra.

(Search) művelete szükséges, amely automatikusan megtörténik, ha a másvilágra kényszerült delikvensre állva megnyomjuk az Enter gombot, így a nála található tárgyakat és eszközöket kiválogathatjuk, majd betehetjük saját inventorynkba. A nálunk található dolgok - mint minden RPG-ben - itt kaptak helyet. Ez a virtuális „zsák" nem véges, hősünk fizikai erejétől függően csak bizonyos mennyiségű cuccot hordhat egyszerre magánál, ami az I gomb lenyomására megjelenő ablakban is jól látszik. Lehetőség van fegyverek gyorsbillentyűkre állítására is: az Inventory ablak jobb alsó szegletében megjelenő slotokba az egérrel ráhúzva beállíthatjuk a megfelelő sorrendet. Ha egy nálunk levő tárgyra rákattintunk, a program jelzi annak részegységeit, állapotát, mennyiségét, (pl. muníciónál) típusát, súlyát, stb. Van lehetőség a nálunk levő fegyverek tuningolására, fejlesztésére: ez felettébb fontos, ugyanis a sztori végéhez közeledve egyre erősebb arzenálra lesz szükségünk az ellenfelek likvidálásához. Ehhez az Upgrade menüpontot kell használnunk: kinézetét tekintve majdnem megegyezik a Trade (kereskedelem) és az Inventory felülettel, csupán a bal alsó sarokban levő Object és Sub-Object slotokban tér el. Az adott fegyver fejlesztéséhez azt az Object slotba kell húznunk, majd a hozzá szükséges kiegészítőt a Sub-Objectbe kell tennünk. A felbukkanó összeszerelés gombra kattintva már meg is történik a fejlesztés. Az egyes golyószórók betárazása szintén megoldható ezzel a metódussal, de egyszerűbb, ha az R gombra ráfeküdve használjuk a Reload (újratöltés) funkciót.

Csere-bere

Áru, munició, fegyverek, és mindenféle eszköz adás-vételéhez a már jól ismert Trade funkciót használhatjuk. A felső boksz az Inventory-d, az alsó pedig az eladó-vevő tárgyait tartalmazza. Vásárláshoz elég az adott tárgyat kiválasztani (megjelenik ára, mennyisége, stb.) majd a saját ablakodba húzni. Érdemes a feleslegesen elhagyott fegyvereket is felszedegetni, ugyanis a fegyverkereskedőknél eladva rengeteg plusz pénzre tehetünk szert velük. A kívánt eszközről a program részletesebb információt közöl - többek között a hatótávolságot, tűzerőt, kalibertípust, árat, súlyt és egyéb okosságokat is. Tipp: a tuningszetteknél mindenképp ellenőrizd, hogy milyen típushoz használhatóak, mert a véletlenszerű vásárlások igencsak megcsapolhatják a pénzmagod - pláne, hogy a kereskedők csak harmadannyiért veszik vissza az ilyenkor megszerzett dolgokat.



Az élet nem könnyű...

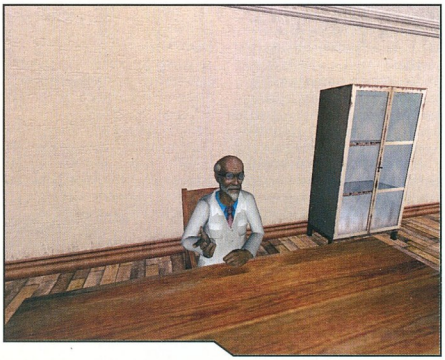
A fejlesztőknek meglehetősen jól sikerült lemodellezniük egy kisváros mindennapi életét: betérhetünk a helyi szalonba egy korsó sörre vagy koktélra, miközben elcsevegünk a helyi kéményegények egyikével. Ha kiiszogattuk magunkat, elballaghatunk némi fegyver reményében a helyi kereskedőhöz, de vehetünk a dzsungel mélyén levő gerilláktól is: csak rajtunk áll, melyiket választjuk. Ha autóra van szükség, vagy szerzünk egyet (erre több lehetőség is adódik: lopás, vagy pl. lányunk hátrahagyott rozzant ócskavasa) vagy ellátogatunk a helyi autókereskedőhöz, aki bár meglehetősen drágáért adja a járgányokat, néha találhatunk nála újabb és újabb autócsodákat. Végső megoldásként taxiba is ülhetünk, habár ez nem javasolt, mivel mindenhová nem juthatunk el vele (a taxiba beszállva a térképen jelezve van, hogy hova mennyiért furikázhatunk el). Játszhatunk kártyajátékot, szolgálhatjuk a rendőröket (pl. pénzszerzés reményében egy kis felderítés ellenében) átsegíthetjük az öreg nénit az utcán, betérhetünk egy esti bárba, ahol játszadozhatunk a táncoslányokkal, mászkálhatunk a dzsungelben, jaguárra vagy kígyókra vadászva, miközben tapasztalati pontjaink rendre növekedésnek indulnak.

Amire érdemes odafigyelni: ha esetleg ellenséges területre érünk, hősünk automatikusan hazudni kezd a gárdistáknak, hogy hozzájuk tartozik, ám ez nem minden esetben működik. Példának okáért ha egy küldetést teljesítünk, és az örök (mondjuk egy maffiabirtok bejáratánál) gyanakodni kezdenek, az F1 gomb gyors lenyomásával hazudhatunk nekik, hogy pl. csomagot hoztunk, vagy valaki küldött bennünket. Ha a reakciónk gyors, nagyobb esély van rá, hogy elhiszik, így gond nélkül bejuthatunk. Ha már az ellenségnél tartunk: a harci és lopakodó rendszer meglehetősen egyszerű. Nincs lehetőséged speciális mozdulatokra, de nem is szükséges, mivel bármily furcsa ezt kijelenteni egy FPS esetében: ez a játék elsősorban nem a lövöldözésről szól. Sokkal inkább a felfedezés, a tájékozódás és a szövetségkötések egymásba fonódása az, ami előre viszi a történetet. Szerezz pénzt, fizess az információért, kocsikázz, beszélj a célszeméllyel és azért, hogy mindez ne legyen unalmas, az A-ból B-be való utazás közben lövöldözz is egy kicsit a rád támadókra. Bizonyos dolgokat harc nélkül is el lehet végezni: történt velem, hogy egy akció keretében titkos aktákat kellett megszereznem egy erősen őrzött maffiabázis kellős közepéről. Letraktáltam előtte a maffiával és játszottam egy kis szín-

Szóval: mit kell tenned, hogy megtaláld Lisát? Nos, logikailag mindenképp elegendő, ha az NPC-ket kifaggatod a városkában történt dolgokról, aztán utána járs azoknak, akikről ők említést tesznek. Ezek a személyek elárulják a vezető egyéneket, akiket el kell tenned láb alól, vagy ki kell faggatnod a szálak felgöngyölítése érdekében. Néhányuknak ugyan szükséges feltenni a közhely „mi újság", vagy „hogy vagy" kérdést, mások pedig csak akkor hajlandóak beszélni, ha megteszünk nekik bizonyos dolgokat. Így a játék nagy részét az alküldetések teljesítése és az egyik helyről a másikra jutás teszi ki: utóbbi a harcokkal ugyan egy kissé el van húzva, de ennek az oka egyértelműen a tapasztalatok és skillek fejlesztésében keresendő.

...és most jön a feketeleves

Habár a Boiling Point: Road to Hell a fentebbiek átnyálazása után kiemelkedő alkotás is lehetne, nem tudom szó nélkül hagyni a megvalósítás hiányosságait sem. Nem számít, mennyi innovatív ötletet próbál megvalósítani a program, ha ezek rossz vagy felejthető kivitelezéssel párosulnak. A legfájóbb pontoknak a rengeteg bugot említhetném: világítást kapcsolni az utakon éjszaka lehetetlen, pedig igencsak elkelne, ugyanis a dzsungelben autózva sokszor az orrunkig sem látunk. Hiába a fél képernyőt betöltő hold, fénye nem világít meg semmit a bozótból (amely nem olyan szépségű, mint mondjuk a Far Cry-ban, de sokkal több van belőle, így realisztikus hatást kelt), sem a szalmakalapos öregből, aki az út szélén sétál a legnagyobb sötétben, hogy aztán sokkot kapva a semmitől ordítozva futkosson fel-s alá, céltalanul. Nyelek egyet, de folytatni vagyok kénytelen: számomra érthetetlen, hogy a lemenő nap (mellesleg szép lensflare effektekkel tarkított) gyönyörű égboltján egyik pillanatról a másikra hogy jelenhet meg a játék indítóképernyőjének kifeszített mása. A radar ebben a pillanatban bedöglik, nem jelzi a helyzetem a térképen és gőzöm sincs, hol vagyok pontosan. Az egyedüli segítséget ebben az esetben az irányító, vagy a program teljes újraindítása jelenti. Azt eddig is tudtam, hogy a felhők között sincs biztonságban az ember, de nem gondoltam volna, hogy repkedő állatok sebzik meg karakteremet... láttatok már előle-



tek menekülő, de sehova sem futó bennszülöttet? Nos, ha nem patchelitek be a játékot a pár napja kikerült javítással, fogtok. Folytatom: a fizikai modell. Alapjaiban semmi gond nem lenne vele (nem a legfejlettebb Havok 2-es motor izmozik a program alatt), de bármelyik tárgy, melyet felszedsz aztán elhajítasz dobozmodellel lett elkészítve, ami mondjuk egy farönk vagy egy járműalkatrész elhajításakor meglehetősen illúziórombolóan hat. Néhol azért domborít a saját kezűleg fejlesztett fizika (pl. ha egy autó kerekét üldözéskor kilövöd, a kocsi irányíthatatlanná válik), de számottevő képességekkel nem rendelkezik.

A fegyverek viselkedése is hagy némi kívánnivalót maga után: a fogásuk és az újratöltési mechanizmusuk esetlen, az egyes fegyverkasztok között minimális az eltérés. Egy távcsöves puskának sokkal nagyobb sebzést kellene produkálnia egy ellenfélen, mint mondjuk egy távolról leadott Uzi-sorozatnak, ám lényegi különbség alig tapasztalható. Összességében teljesen mindegy, hogy milyen gyilokvető van a kezünkben, mert hiába vannak a jellemzőknél is látható eltérő értékek, a megvalósításuk nulla. Az óriási bejárható terület sem köti le az embert egy idő után: nagy része elhanyagolható dzsungel, amely az első fél órában még izgalmas, utána inkább frusztráló és unalmas. A játék döntő többségét úgyis a térkép egyes pontjai közötti kocsikázást teszi ki, feleslegesen biztosan nem fogunk minden egyes fűszál alá benézni (menekülésre azonban kiválóan alkalmas a bozótos, de annak is csak az útburkolattól közel eső része). Az sem világos számomra, hogy a városon kívüli, egyszer már lezajlott útszéli összecsapások és leszámolások ugyanarra a pontra visszatérve miért ismétlődnek meg mindig ugyanúgy. Eleinte az ember beleveti magát a harcokba, később azonban (némi életerő-veszteség mellett) egyszerűen átautózik rajtuk.

Ha a javítócsomagot feltelepítjük, a fentebb felsorolt kellemetlenségek egy részétől megszabadulhatunk (és akkor még nem szóltam a hanghibákról sem), de néhány kellemetlen bug még mindig akad a kódban.

Mindent összevetve: ha a fentebbiektől eltekintünk, a Boiling Point: Road to Hell üdítő színfoltja a jelenlegi PC-s FPS-felhozatalnak. Kedélyes baráti társaságunk egyöntetű véleménye szerint, ha már eddig elhúzták a játék fejlesztését, néhány hónapos bétateszttel a csúnya hibáktól kiküszöbölve igazi trónkövetelővé válhatott volna az alkotás. Sajnáljuk, mert így csak a „jó" jelzőt érdemli, hiszen RPG beütései, fordulatos cselekménye, a véletlenszerűen generált események és a feladatok több oldalról is megközelíthető megoldásaival kissé kilóg a többi hasonszőrű produktumok közül, azonban forradalmi momentumokat nem tartalmaz. FPS-mestereknek sem ajánlott, aki azonban fogékony az ilyen mixelt kalandozós mókákra, annak kellemes perceket szerezhet az Atari játéka.

Stinger
stinger@pc.games.hu

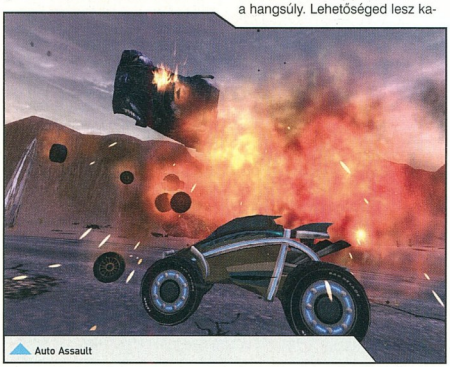
ERŐS GÉP A TISZTA JÁTÉKÉLVEZETHEZ

Semmiképp se vágj neki a programnak, ha nem rendelkezel legalább 512 MB RAM-mal és egy 128 Mb-os VGA kártyával. Előbbi erősen ajánlott, utóbbi pedig kötelező jelleggel bír. Ha nem rendelkezel a szükséges minimummal, a játék szó szerint játszhatatlan. Mivel hatalmas a terep és nincs töltögetés, ezért a kód dinamikusan tömi be magát a RAM-ba, aminek az a következménye, hogy kevés memóval folyamatosan swappelni fog a merevlemezen, és a szaggatás miatt egész egyszerűen élvezhetetlen lesz a Boiling Point.

ONLINE HEGEMÓNIA

Megkezdődött az MMORPG-k második aranykora

Noha egy időben még afféle unikumként, igazi vérfrissítésként tekintettünk az online szerepjátékokra, ma már nem telik el hét anélkül, hogy be ne jelentenének egyet-egyet a fejlesztők, illetve a kiadók. Az E3-ról négy igazán ígéretes programmal tértek vissza lapunk vándorai, hogy a krónikus szabadidőben, valamint játékfüggésben szenvedő gémerek lelkét - és pénztárcáját - rabul ejtsék. Válogatás nélkül szó lesz itt nukleáris folyadékról, és poszt-apokaliptikus világról, érdekes, és kevésbé érdekes fantasy-ról. Kalandra-netre fel!



Auto Assault

Auto Assault - Őrült Max kalandja Falloutiában...

Kiadó: **NCSoft**
Fejlesztő: **NetDevil**
Honlap: **www.autoassault.com**
Megjelenés: **2005 második fele**

Poszt-apokaliptikus masszív szerepjáték - ha ez a döfi neked, nem kell tovább várnod. Az NCSoft, a NetDevillel karöltve hamarosan elkészíti álmaid programját, ideje felkészülni.

Az Auto Assault helyszíne a Föld, amelyen - minden valószínűség szerint - nukleáris háború zajlott, és a túlélők több csoportra oszlottak. A mutánsok, az emberek, valamint a hangzatos nevet viselő Biomekkek harcolnak járgányaikon a megmaradt világ darabkáiért.

A legtöbb MMORPG-vel ellentétben, az AA-ban a járműveken van a hangsúly. Lehetőséged lesz karaktereden kívül a gépeidet - motor, autó, roller - is fejleszteni, és saját ízlésed szerint felfegyverezni. A játékot a Havok engine segítségével remek fizikával látták el, így miközben bejárod a három részre osztott, dinamikusan generált, szóló, csapatos, valamint vegyes pályákat, szétlőhetsz mindent, ami mozog, sőt, még azt is, ami kevésbé. A NetDevil bár óriási világot alkotott, minimalizálta a „közvetett utazást", a hangsúly tehát azon lesz, hogy játssz, nem pedig azon, hogy bámuld a játékteret. A szintlépés pofonegyszerűen oldották meg - gyakorlatilag alig kell vele majd törődnöd - az újdonsült Mad Maxek ugyanis nem a programban töltött órák, hanem a véghez vitt tetteik alapján híresülnek majd el. Lehetőséged lesz Arénában harcolni, elkészíteni a saját felszerelésedet, vagy csak szimplán gyilkolni az ellenfeleket ebben a kissé akció-orientált, ám kétségkívül szórakoztató játékban. Aki szereti a könnyed kikapcsolódást, a poszt-apokaliptikus világokat, és nincs ideje napi 5-10 órát egy programmal eltölteni, nos, neki talán ideális választás lehet majd az Auto Assault.

NUKLEÁRIS KATASZTRÓFA

Kezd beköszönteni a poszt-apokaliptikus játékok aranykora. A közelmúltban jelent meg már hack'n'slash (Restricted Area), készül a folytatása a kultikus, és már-már legendának tekinthető Falloutnak, és, ahogy az látszik, megérett az idő egy netes mókára is. Megdöbbentő, de az E3-mon, a Bethesda (az F3 készítője) standjánál állók között pár újságíró gyors kérdezz-feleleket rendezett arról, mi az ott lézengők leghőbb álma, mire egy fiatal, Fallout-rajongó srác egyszerűen csak úgy válaszolt: vágyam egy nukleáris katasztrófa...

City of Villains - Hiába játszol kétarcúan, kezemben a Joker!

Kiadó: **Ncsoft**
Fejlesztő: **Cryptik Studios**
Honlap: **www.cityofvillains.com**
Megjelenés: **Idén télen**

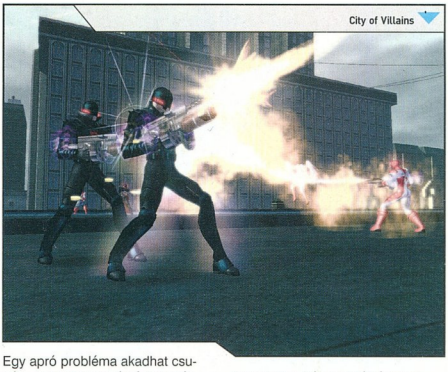
A szuperhős élettelen teste a földre hullik, a várost mától a gonosz uralja - nem ismerős? Nem csodálkozom rajta. Kevés képregény van, ahol a rossz kerekedik felül, hogy azután tucatjával irtsa a jókat...

Az NCSoft pár hónappal ezelőtt már elkalauzolt bennünket a hősök világába, de most fordít egyet a dolgon, és a gonoszokat veszi alapul. Miután karakterünk beleesik a radioaktív folyadékba - vagy megcsípi egy pók, esetleg saját magán próbál ki valami hihetetlen mutációt eredményező kísérletet... - rádöbben, hogy szupererővel bír, és uzsgyi nekiáll, hogy világuralomra törjön.

Superman épp szabadságon, Batman Robinnal csajozik valahol vidéken, így a városkát nem védi meg senki tőlünk - szabad az út a gonosz terveink kivitelezéséhez.

VIGYÁZZ A NŐKKEL!

Az NCSoft, a City of Villains kiadója sem kerülhette el a már-már pletykamagazinokba illő sztorikat. Egyik szerepjátékuk, a Lineage2 már mindenféleképpen szerzett feledhetetlen perceket a „MMORPG-független" embereknek is: történt egyszer, hogy egy japán hölgy belépett barátja karakterével a programba, és törölte azt. Rendőrségi feljelentés lett a dologból, melynek során kiderült, hogy az illető asszonyság azért vetemedett erre a szörnyű tettre, mert vőlegénye - akivel szintén a játékban ismerkedett meg - egyszerűen szakítani, mert vele. Miután anyagi kár nem történt, a koreai fiú kénytelen volt elfogadni, hogy több száz órán át dédelgetett karaktere egy nő boszszúja miatt semmissé lett.



Egy apró probléma akadhat csupán - rengeteg sugárzó folyadék ömlött a helyi Tiszába, elszabadult egy rakás mutációt és akut gonoszságot okozó pók, valamint a kísérletek is hihetetlen balul sülnek el - milliónyi más gonosztevő is öntudatára ébred.

Végre (?) játékosként is felölthetjük a fekete maszkokat, hogy pálcát törjünk az ártatlan városka felett. Küldetéseink során lehetőségünk lesz embereket rabolni, betörni múzeumokba, vagy szimplán szövetkezni más álnokokkal először a városka, majd később az egész világ feletti uralomért. A program eredetileg kiegészítő lemeznek készült, ám a City of Heroes - az eredeti változat - hihetetlen sikere egyből megváltoztatta a kiadó gondolkodását. Berakott pár új képességet, rengeteg új külsőt, és pár hangzatos, bár nem túlságosan hasznos ficsört, és teljes áron dobja piacra a játékot - idén év végén, ha minden igaz.

Dark and Light - A méret a lényeg?

Kiadó: **Farlan entertainment & NP Cube**
Fejlesztő: **Farlan entertainment & NP Cube**
Honlap: **www.darkandlight.com**
Megjelenés: **Idén**

Annyi online szerepjáték jelenik meg, hogy nehéz lenne megdöbbentőt alkotni, vagy ígérni ebben

a műfajban. Figyelem, nem azt mondtam, hogy lehetetlen, hanem azt, hogy nehéz. Az Óperenciás-tengeren túlon készülő Dark and Light hihetetlen méreteket ígér. Kapaszkodni: zónák és töltési idők nélkül az összes játékos egyazon szerveren tartózkodik majd; több mint 40.000 négyzetkilométernyi bejárható terület; a látótávolság közel 20 kilométer. Tényleg nem egyszerűen hangzik.

Dark and Light

A világot - nevezzük Ganarethnek - a Föld, valamint a Mars műhold képeinek felhasználásával kreálták meg, és valóságos ökológiai rendszereket hoztak rajta létre virtuálisan. Egy nap 86 percig tart „ingame", egy év 480 ilyen napból áll, melyek során változnak az évszakok, és ezekhez dinamikusan idomul majd az időjárás: ősszel eső, télen hóesés; nyáron a világosságban gyönyörködhetünk sokat, télen az éjszakában.

A szörnyek megtámadják, és megeszik egymást, a termést elvetik, majd learatják - akár maguk a játékosok is.

A program alapvetően két, szinte teljesen elkülönülő részre osztható: van egyrészt a „harcos", ahol - nagyon meg fogok lepni mindenkit, de - harcolni kell, és van a „szociális", amikor az emberek békés szakmáikat művelgetik.

A készítők azt ígérik, hogy mind a két mód önállóan is játszható lesz, tehát senki nem lesz harcra kényszerítve, ha ő inkább a mezőn dolgozna, ugyanakkor senkit sem köteleznek arra, hogy kenyeret süssön, ha nem akar. Ez lehet talán a Dark and Light igazi varázsa!

A játékos rangokat nyerhet - lehet akár egy ország királya is! - és felbérelhet verőlegényeket maga mellé, kiket a gép irányít, és segítenek a harcban - vagy védik őt, és a területét. Saját házat, földet vásárolhat, vethet és arathat, kovácsolhat, és városokat támadhat meg. Ganarethben 13 ország van, ezek közül háromban béke honol - értsd: a karakterek nem támadhatják egymást -, és tízben folyamatosan dúl a háború.

Annyi hihetetlennek tűnő információt, és a felsoroltakhoz képest lenyűgöző képet kaptunk, hogy lehetetlen lenne akár több oldalon keresztül is leírni mindent. A mostan E3-MMORPG négyes legígéretesebb darabjával állunk szemben, óriási pech, hogy egyelőre nem volt lehetőségem egy bétateszt során kipróbálni a programot. Amint ez megváltozik - már pedig meg fog, még egy játék sem csigázta fel így a figyelmemet pusztán információk alapján -, kaptok majd egy részletesebb elemzést, ha az égiek - és a szerkesztők... - is jónak látják, mert ezt bizony meg kell ismerni!

Everquest 2 - Desert of Flames

Everquest2 - Desert of Flames - Lángoló desszert a nagy öreg Sony Online-tól

Kiadó: **SOE**
Fejlesztő: **SOE**
Honlap: **www.everquest2.com**
Megjelenés: **2005. szeptember 19.**

Mérföldkőhöz érkezik a Sony Online Entertainment legújabb, elég komoly sikereket elérő maszszív szerepjátéka, az EverQuest2 is. Az általam nem is olyan régen tesztelt játék rengeteg embert ejtett rabul, ezért a készítők nem tehették meg, hogy kielégületlenül hagyják őket - ráadásul fel kell venniük a kesztyűt a velük szemben igen csak megerősödő Blizzard World of WarCraftjával szemben. A játék szebb lesz, jobb lesz, és... és talán harciasabb lesz, mint elődje. A SOE megnyitja a homokdűnékkel alaposan teletűzdelt sivatagot, és beengedi ide azokat a játékosokat, akik már kissé unják az ismert területeket. Közel negyven új szörnyeteg várja majd, hogy vadonatúj képességeinkkel - a mászás és az „ugrálás" - alaposan lemészároljuk őket. A világ dizájnerei szabadjára engedhették elfajult, Super Mario óta vitrinben porosodó ösztöneiket, ugyanis a kincsvadászatot ezúttal a játékos képességeire támaszkodó ugrálós, ügyességi részek is megtűzdelik majd. Kíváncsi vagyok, milyen anyázások lesznek, ha a lag miatt potyog le valaki...

Igazi hadvezérré akarsz válni? Itt az idő. Rengeteg új, eddig sohasem látott „emóció" került a programba, melyekkel nem csak aktuális érzelmi állapotodat fejezheted ki, hanem - khm - végre a csatatéren is irányíthatsz, pusztán mozdulatokkal. Ezek egyébként remekül fognak jönni az Arénában, ahol a játékosok csupán szórakozásból, mindenféle korlátozás nélkül egymásnak, vagy válogatott szörnyeknek eshetnek, miközben a lelátón unatkozó karakterek élvezik a show-t. A SOE kibővítette a céhek lehetőségeit is. Ezúttal lehetőség lesz találkozás nélkül szétosztani a talált tárgyakat a céh-posta segítségével, valamint a csapattársakat messzi földről egyszerűbb módon gyűjthetjük össze. A hatvanra emelt szintlimit pedig csak hab a tortán. Ha minden igaz, a csapat igyekszik magának visszaszerezni a World of WarCraft megjelenésével elvándorló híveket, de úgy hiszem - a kapott információk, valamint képek alapján -, hogy nem ez a küldetéslemez lesz az, amivel sikerül. A játék, még ezekkel a bővítésekkel sem nő túl a „középszerű" szinten. Jó-jó, élvezhető, csak hát ... valami hiányzik.

Nightbagoly
nightbagoly@pc.games.hu

LÁTATLAN FANATIZMUS

Bár a Dark And Lightot csak meglehetősen kevés szerencsés láthatta, a róla keringő információk alapján már megjelenése előtt jókora rajongótáborral rendelkezik. Kevés olyan játék van például, amely itthon debütálás előtt is fan-site-tal bír. Az oldal címe www.darkandlight.hu, és azok, akik érdeklődnek a program iránt, itt csemegézhetnek kedvükre. Szó esik a bétákban megalakult magyar klánról, a fajokról, játéktechnikai információkról, és még sok másról. Hasznos és informatív oldal.

MEGDÖBBENTŐ ELVÁNDORLÁS

Bár az EverQuest2 meglepően sok játékossal nyitott, a World of WarCraft megjelenésével nyilvánvalóvá vált az elnéptelenedés. A régi, zsúfolt szerverek szinte kiürültek, volt olyan, amelyen olyan kicsi lett a populáció, hogy pár órás játék után sem találkoztam élő játékossal. Ismét bebizonyosodott, hogy a név nem minden - a SOE-nek nagyon fel kell kötnie a gatyáját, ha versenyezni akar az új harcossal.

SAGA OF RYZOM NYEREMÉNYJÁTÉK

A Nevrax kettő darab eredeti, 15 napnyi ingyen játékot magába foglaló Saga of Ryzom játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

Sorolj fel három idén megjelenő MMORPG-t!

Mi a címe a Star Wars Galaxies második kiegészítőjének?

Melyik cég forgalmazta a később leállított Earth & Beyond című játékot?

A megfejtéseket a 130. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt július 5-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Saga of Ryzom játék 1325, Bp. Pf.:315

RETRO GAMES

Köszöntünk mindenkit új/régi rovatunk második debütálása alkalmából. Egyre jobban mozgatja a játékvilágot a retró, itt az ideje, hogy minden számban áldozzunk egy kicsit ennek a témának. Ha hozzá szeretnél szólni a rovathoz, vagy netalántán segíteni szeretnél nekünk, akkor ragadj billentyűzetet, és keress meg bennünket a **retro@pc.games.hu** címen!

OLDIES NEWS

Két új Chronosoft játék

Már kapható az Astro Neil nevű új program, mely bővítetlen VIC20-ra készült el! A Manic Minerhez hasonló programban egy bajba jutott űrhajósnak kell összegyűjtenie mindenféle dolgot az idegen planétán, hogy tovább tudjon állni a nem túl barátságos környékről. Persze a grafikától itt nem kell túl sokat várnunk, azonban én úgy gondolom, még a kiadás ténye is megérdemel egy dicséretet.

A másik játék a Higgeldy Piggeldy, mely 48k-s Spectrumra készült el. Itt nem csak ügyességi, hanem logikai és puzzle-jellegű feladatok is várnak ránk, a környezet azonban itt is a futurisztikus űr, mely a repülő malacoknak ad otthont. Röff.

Flashback 2.0

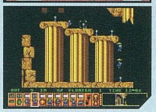
Az Atari bejelentette, hogy idén nyáron érkezik a Flashback 2.0 40 beépített játékkal, Atari 2600-at idéző igazi retró-kinézettel és olcsóbban, mint az első verzió. Ami a lényeg, az a játékok nevei, hiszen itt lesz többek között a Pong, az Asteroids, a Centipede, a Millipede, a Lunar Lander, a Breakout, a Missile Command és a Combat is. Tisztességes a lista, bár ismét inkább csak a 2600-as címek közül válogatott a cég.

HARDWARE TEST

Mostani tesztünk egy igazi érdekességgel rukkol elő, hiszen úgy gondolom még a retró-hívőknek sem mond sokat a Sam Coupe név. Történt ugyanis 1989-ben, hogy két úriember (Allan Miles és Bruce Gordon) úgy gondolta, hogy nem szabad a lecsengőben lévő Spectrum-vonalat veszni hagyni, erre a technológiára építkezve tovább kell fejleszteni a gépet. A szavakat tettek követték és megjelent a mai napig az egyik legritkább és legbecsesebb gép, a Sam Coupe. Az MGT (Miles Gordon Technology) által készített masinát a Spectrum logikai fejlesztésének nevezik, hiszen egy 8 bites gépről van szó, mely 16 bites paraméterekkel bír. Ezek közül a leglényegesebb volt a Z80B (teljesen kompatibilis a Z80-nal) sebessége (6Mhz), a RAM mennyisége (256, vagy 512 Kbyte, 4Mbyte-ig bővíthető), a beépített 3,5 collos drive megléte (720 Kbyte tárolókapacitással), illetve a grafika és zenei koprocesszorok telepítése a gépbe.

Persze a 8 bites architectúrának voltak hátrányai is, hiszen a grafikai felbontás nem volt a topon (max 512 x 192) és a színek száma is korlátozott volt (128 szín). Ennek ellenére a hozzáértő közönség örömmel fogadta a gépet, mert nagyfokú szabadságot adott a használójának, szinte mindent át lehetett rajta programozni, ami akkoriban még nem volt szokás. Persze a rajongás főleg a Speccy-t kinövő emberkék szintjén maradt meg, talán ennek is köszönhető, hogy az MGT kétszer is csődbe ment és kis kihagyás után tudta csak folytatni a gépek gyártását, egészen 1993-ig. Ezalatt az idő alatt folyamatosan fejlesztették a gépet, javították a ROM hibáit.

Az igazi hiányosság azonban - csakúgy, mint más remek szerkezetek esetén - a szoftverek szinte teljes hiánya volt. Akadtak ugyan kifejezetten erre a gépre készült alkotások, azonban a szoftverek nagy részét átiratok alkották, de ezekből sem volt túl sok. A két alkotó elkövette az alapvető hibát, melyen már oly sokan elvéreztek, saját cégük által készített játékok fejlesztését erőltették ahelyett, hogy összefogtak volna az ekkor már igen tapasztalt nagy kiadókkal. Ez végzetesnek bizonyult, bár tegyük hozzá, hogy a rohamléptekkel fejlődő 16 bites gépekkel sem bírta a versenyt a gép, hiszen 1992-ben már kint volt pl. az Amiga 1200-es is, AGA grafikával, 68020-as procival és seregnyi új lehetőséggel.



Ennek ellenére a Sam Coupe egy igen érdekes gép volt, mindenképpen volt helye a home computerek között, és van ma is helye a gyűjtőknél, akik áldoznak 50-70e Ft körüli összeget a kevés eladó példány egyikére.

Formát bontva rögtön a második megjelenésünk alkalmával egy kicsit másképpen nézünk rá a ki nem adott játékokra, méghozzá egy gép perspektívájából. Amikor a Commodore még elég erősnek tűnt önmaga előtt is, jött a remek ötletük, hogy dobbantsanak a konzolpiacon is. Megszületett a CD32, mely tulajdonképpen egy perifériájától megfosztott A1200-as volt CD-vel egybeépítve. A gépet mindössze 6 hónapig gyártotta a Commodore, ezzel is bizonyították, hogy mennyire értenek a dologhoz... A megjelent kb. 100 játék mellett szép számmal akadtak olyan programok is, melyek a hardver lelövése miatt kerültek a csúszdára. Ha azt gondolnátok, névtelen játékokról van szó, akkor tévedtek, hiszen az arányaiban hatalmas, majd 100 nevet tartalmazó listán ott van a Zool 3, az Elite III, Gloom 2, a Hired Guns, a Lemmings 3, a Pinball Wizards, vagy éppenséggel a Whales Voyage 2. Ezeknek a játékoknak az eltűnésével ért véget úgy gondolom az aranykor, hiszen ezekkel a nevekkel már nem találkozhattunk az elszemélytelenedő PC-s fronton, itt szakadt meg a 8 és 16 bites játékvonal. Kár érte, de kétségtelen, hogy az Amiga és a CD32 vonal elszúrásával a Commodore-nak igen nagy szerepe volt ebben.

RETRO RIP

SOFTWARE TEST

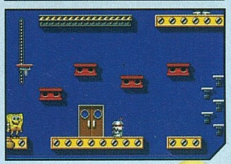
TURRICAN (C64, Amiga, Atari)

1990-ben történelmet ír és talán egyik legnevesebb programját készíti el a Rainbow Arts, amikor befejezi a Turrican C64 és Amiga verzióját, méghozzá egyszerre. A Hurrican kódnéven futó, oldalt scrollozós, lövöldözős játék egy pillanat alatt a toplistákra húzza fel magát, tegyük hozzá jogosan. Az eredetileg egy düsseldorfi telefonkönyv olasz nevét magára öltő játék tulajdonképpen semmi olyat nem tesz, amit előtte már nem mutattak be, de a hatalmas pályák, a rendkívül sok gyűjthető powerup és az ellenfelek kidolgozottsága mind hozzájárul a sikerhez. Persze nem elhanyagolható a remek grafika és Chris Huelsbeck zenéje (Amiga) sem. A jellegzetesen rohanó és nagy fegyverét forgató figura a későbbiekben még feltűnik majd a második és a harmadik részben is, rányomja a bélyegét a játékiparra, olyan nagy nevek, mint pl. a nintendós Metroid köszönhetik neki az alapötleteket. Az alap-Turrican nem kevesebb, mint 1200 képernyőt tartalmaz, a szintek végén főellenséggel. Erre a második rész még rátesz egy lapáttal, 1500 screent préselnek bele játékba, bele is törik a foga a Probe Software-nek, amikor át szeretné konvertálni Atari T-re. Mai szemmel nézve is remek játék a Turrican, érdemes eredetiben játszani Amigán vagy C64-en, nagyon szórakoztató.

Grafika: **9/10** - Hang: **10/10**
Játékélmény: **10/10** - Időtállóság: **9/10**

HARDWARE REMAKE

Amióta elkezdődött a retróláz a TV-re köthető kütyüknél, se szeri, se száma a megjelent játékoknak, ebből a tömegből emeltem most ki két érdekes példányt.



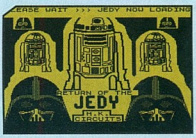
Az első a Midway talán leghíresebb játékát, a Mortal Kombat arcade verzióját dolgozza fel, méghozzá pedáns azonossággal. Minden idők egyik legnépszerűbb verekedős játékának első tagja már magában hordozta a siker minden motívumát, így nem is csoda, hogy a vele való játék ugyanolyan élvezetet jelent, mint annakidején a játéktermi púfolés. A grafika persze mai szemmel jócskán pixeles és a mozgás is kissé esetlen, azonban ha elkezdünk nyomulni a cuccal, tutira nem tudjuk letenni. Érdemes még megemlíteni a joypad kidolgozását - mesteri munka, igen hangulatosan passzol a játékhoz, a középen trónoló nagy MK logó pedig nagyon jól néz ki.

Másik kiválasztottunk egy nem túl ismert játékalak, Spongebob kalandjait hivatott a képernyőre varázsolni. Itt, bevallom, nem is a játék maga, hanem a kezelőszerv kialakítása ragadta meg a figyelmemet, persze a bohókás alak adta magát, de azért mégis a dolog szerintem poén, még ha a játék nem is csúcsminőség.

FACTS

- A híres Metal Gear Solid sorozatnál egyszer félrecsúszott a Konami keze és nem Kojima mesterrel készítették el a MGS2: Snake Revenge-et, melyet azóta is csak Fake Snake néven tartanak nyilván a szakmában.
- Az egyik legelső lemezorientált konzolrendszert a Nintendo állította csatasorba 1985-ben Famicon Disc System néven. A túl nagy népszerűség és a könnyű másolhatóság azonban megölte az igen nagy tudású rendszert.
- Az Atari 5200 híres kontrollere a legnagyobb újdonságokat tartalmazta 1979-ben, de normálisan játszani egyszerűen képtelenség volt rajta. Ez főleg a teljes, 360 fokban érzékeny szenzoroknak volt köszönhető, melyek ráadásul még az elmozdulás mértékét is mérték. Ne feledjük, abban az időben a 4 vagy 8 irányba mérés volt a divat.

- Szintén az Atari 5200 dicsekedhetett az akkori kor egyik legextrább kiegészítőjével, a Project Pufferrel, mely egy szobabicikli volt és több játékhoz is lehetett használni (pl. River Boat).
- Rengeteg klón készült a Star Wars debütálása óta, de talán ezek közül a legotrombább a Return of the Jedy (Spectrum) volt 1983-ban, melyben mindössze annyi volt a dolgunk, hogy egy körben mozgó lézersugárral



kellett minél több Dart Wader-t eltalálni.
- A hőskorszak egyik legnyilvánvalóbb lenyúlása a Who Dares Wins volt, mely a Commandos-ra épül, méghozzá nem is kicsit, hiszen még a pályák felépítése is ugyanaz. A Capcom annyira nem örült a dolognak…
- A Sunsoftnak annakidején eszébe jutott, hogy milyen jó lenne egy Superman játékot kiadni. Aztán rájöttek, hogy ehhez licenszet is kellene venniük. Ekkor kitalálták, hogy legyen inkább SunMan a játék neve. Aztán látva az eredményt, inkább abbahagyták az egészet, tegyük hozzá, szerencsére…

HELP

A kérdéseket továbbra is várjuk az alábbi címeken, ne kíméljetek minket, ha problémátok van:

Postán: PC.GAMES 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail-ben: help@pc.games.hu
SMS-ben: 06-30-477-8354

Empire Earth II

Sziasztok!
Szeretnék segítséget kérni, mert elakadtam az Empire Earth II-ben. Az amerikai küldetés második pályáján vagyok, ahol az a feladat, hogy vegyem át két német épület felett a hatalmat és segítsem a szövetségeseket. Ezt meg is tettem, de egy feladatot nem tudok megcsinálni, mert nem értem a feladatot - Allowing your Main Base to be destroyed will result in a loss.
Kérlek segítsetek!

Előre is köszi: *Rita*

Szia Rita (és utólag is boldog névnapot)!
Valamit picit félreértettél. Amit leírtál, az a verseséghez „kell"; szó szerint azt jelenti, hogy ha a fő bázisod megsemmisül, kikapsz. Ezt nyilván a küldetésablak legszélső paneljén olvastad, a feladatok az első két gomb alatt vannak (Victory és Second vagy Side Missions, már nem emlékszem pontosan, az utolsó meg valami Lose Conditions). A küldetés leírását szó szerint idézem a CD Games hamarosan megjelenő, legfrissebb számából:

III./2. The Meuse-Argonne Offensive
Építs a bázison egy repteret (Airport), itt képezz 4-5 háromfedelest (Triplane), plusz két kétszárnyút ezek védelmére (Guard Unit). Kell olajfúrótorony is, bele 6 polgár, plusz sok fa, ezekkel majd jól fel tudod spécizni a gépeket. Közben balra, az erdőbe küldj egy szakasz géppuskást, majd felfelé találsz egy kisebb csapat jó legényt. Az első feladat a bázis előtti géppuskafészkekből ötöt szétkapni, ezt a repcsikkel könnyű. A következő cél Montfaucon, jobbra, az elkerített részben, nyomd le a légelhárítókat, majd a templomot (plusz az erődöt is, nem árt). Jön fent Romagne, itt is pucolj le mindent repcsikkel, a városközpont nem sebezhető, ezt el kell foglalnod. Közben készíts tankokat, ostromágyút, gyalogságot sokat. A következő cél Cunel, Dijon felett, ha öt perc alatt elfoglalod a központot, pár ezer egység cuccot kapsz mindenből. Dijonnál, a hegy túloldalán van egy francia bázis, ezt tucat ostromágyú fogja támadni, ha lenyomod őket, és beviszel valakit a táborba, kapsz 30 gyalogost. A repcsikkel közben nyomd le a bunkereket (Pillbox) a folyóparton, minimum ötöt, de inkább mindet. Ha kész, jöhetnek a nagy híd két oldalán az ortornyok, a fő cél a túlparton, a hídtól balra lévő Command Post elfoglalása. Míg a gyalogság ezt büvöli, repülőkkel (most már két kétmotoros nehézbombázó is segíthet) pucold le a terepet. Ha a parancsnoki épület a tiéd, öt percig kell tartanod, a jobbszélről jön sok tank és gyalogos, minimum egy szakasz gépfegyverest állíts az objektum védelmére (ha elmész onnan, leáll a stopper!). Ha letelt az idő, győztél.

Hajrá,

}{redenc

A NYEREMÉNYJÁTÉKOK NYERTESEI PC.GAMES 2005/03

KÉPKITALÁLÓ:
Haizer Tamás,Szécsény
Tóth Rebeka, Pécs

DESIGN CENTER:
Szerencsés Kristóf, Gödöllő

DRIVER 3:
Téglás Dániel, Üllő
Susányi Gábor, Tiszafüred
Kiss Miriám, Budaörs

BROTHERS IN ARMS:
Simó Szabolcs, Budapest
Horváth István, Kecskemét

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY:
Lapis Péter, Sajószentpéter
Szabó László, Budapest

ACT OF WAR:
Kerekes Milán, Szeged
Onozó Károly, Érd
Varga Péter, Hévízgyörk

SILENT HUNTER:
Kupfer György, Budapest
Tóth György, Győr
Polgár Ilona, Békéscsaba

A nyerteseknek gratulálunk, nyereményeiteket postán küldjük el.

Vírusos megbetegedés

Hello!
A következő lenne a problémám:
Ha csatlakozom az internetre, egy kis idő után előjön egy kis ablak, ami azt írja, hogy a rendszer leállítás alatt van, mentse minden dokumentumát, stb, és visszaszámlál. Mikor a számlálás lejár, újraindul a gép. Hogy lehet ezt eltüntetni? Nagyon fontos lenne, mert már egy havidíjat kifizettünk már úgy, hogy egész hónapban számlált!
Ja, és lenne még valami. Melyik a legjobb proci, ami egy ABIT SA-6 alaplapba illeszkedik?
Kérlek válaszoljatok! Nagyon fontos!

Előre is köszi: *Bali*

Szia,
A problémád enyhén szólva is lejárt poén, amit több mint egy éve már kivédett a Microsoft egy egyszerű javító patch-csel. A nálad jelentkezett rendellenességet a nevezetes *blaster* vírus okozza, amelynek az egyetlen gyógyszere a Microsoft javítása. Ahhoz, hogy legyen időd letölteni, viszont ki kell lönöd a gépleállítást, amit egyszerűen megtehetsz. A startmenü futtatás menüjébe írd be: *„shutdown.exe -a"* és amíg a vírus megint nem kezd el szórakozni, keresd fel a microsoft.hu oldalt, és töltsd le az MS-0326 nevű frissítést innen:
www.microsoft.com/technet/treeview/default.asp?url=/technet/security/bulletin/MS03-026.asp
A másik kérdésedre a válasz egyszerű: Az ABIT SA-6 lap a kapható leggyorsabb Socket 370-es azaz FC-PGA (P-III) procikat fogadja csak, de üzletben ilyen processzor vásárlásával ne is kísérletezz. Talán valamelyik bontóban, esetleg hirdetés után kapsz. Na és a létező legjobb proci, amit elfogad az alaplapod, az a P-III 1,26 GHZ-es vagy a Celeron III 1,2 GHZ-es FC-PGA foglalatos gyártmánya volt.

Clemi

Vásárlási tanácsok

Sziasztok!
Hű olvasója vagyok lapotoknak, a segítségeteket szeretném kérni.
1. Le akarom cserélni meglevő konfigomat (ASUS A7S333 alaplap, AMD 1800+ Athlon), de sok pénzt nem akarok rá áldozni. A VG-M Adus ATI Radon 9600 XT ezt nem akarom lecserélni. Az egyik ismerősöm a közeljövőben tervez upgrade-t, és viszonylag kedvező áron adná el a meglevő cuccát: valami Abit NForce 2 alaplap, AMD 3200+ Barton.
Kérdésem a következő: ezzel a megvásárolható cuccal meddig lehet még játszogatni, illetve, hogy érdemes egyáltalán megvenni?
2. Az ASUS ATI Radon 9600 XT -t érdemes, és lehet-e tuningolni, bírja-e? Ha van valami progi (free) hozzá, írjátok meg melyik, és hol lehet elérni.

Csőváz, Bános Tamás

Szia,
A barátod konfigja elég barátságosnak tűnik, feltéve, ha valami okos áron akarja neked átpasszolni. Azt tanácsolom, hogy nézz körül a számtech boltok kínálatában, mivel NForce 2-es chipsettel szerelt alaplapot, és AMD 3200+ Barton procit még javában lehet kapni, és határolj be egy tól-ig összeget, amenyniért megkapnád, ha újonnan vennéd. Ezek után kérdezd meg a barátod, mennyiért akarja eladni neked az ő használt cuccát. Az új árnál minimum 30%-al olcsóbban kell kínálnia.
Az ATI Radon 9600 XT-ről tanúsíthatom, hogy nagyon jó kártya, viszont a tuningot nem szereti, hiszen amúgy is gyárilag ki van sajtolva belőle az utolsó MHz is. Próbálkozhatsz egyébként az órajelek emelésével, de csak annyit fogsz elérni, hogy melegedni fog, egy idő után szétesik a képe, bár cserébe 3-4 %-os gyorsulást fogsz kapni. Ennyiért szerintem nem éri meg, hogy kockáztasd a kártyád épségét, és összehozz egy instabil rendszert. De ha mégis úgy gondolod, hogy kipróbálod, akkor javaslom az ATI Tool nevű progit, amelyet többek között megtalálsz a *www.guru3d.com* oldalon, illetve ezen a linken:
http://downloads.guru3d.com/download.php?det=725

De szétnézhetsz, és kipróbálhatsz erről az oldalról más hasonló overclock-programot is, de csak saját felelősségedre.

Sok sikert!

Clemi

Teljes játék / Ttrial verzió
Automation Adventure / PureBreaker / Vektor Space / 6 Juin 1944 - La Liberation / Alien Gunner / Atomcube Salmonster / Bernard & Hank / Blast-O-Matic / Caibreak Pokemon / Crowche Beginning / Dan! Da! Dan! / Gliderman / Gunner 3 / Hurdler / Janior dan the Spaceman / Magical Jewelry / Mario Sorb 3 / Mission Mars

Demo
Delta Force: Extreme / Psychonauts / Secret of the Lost Cavern / SCAR / London Taxi / Alexander: The Heroes Hour

Shareware / Freeware
Acres of Gold / Break Quest / Candy Crisis / Crazy Area / Crazy Atoms / Crazy Flood / Crazy Jumpin' Jack / Dynamic Biorythms / Funky Farm / Glorm / Neo Addict / Pushy & Co / Skill vs Steel / Star Defender II / Task Force

Magyarítás
American Civil War / Broken Sword / Alien Shooter / Sherlock Holmes Silver Earring / Full Spectrum Warrior

MOD
Far Cry - K9 Vision / COD - German Front / HL2 - Plan of Attack

Patch
Dungeon Lords 1.1 / Domination / Stronghold 2 1.2 / Boiling Point update 1 / Pariah 1.02

Utility
Flex GIF Animator / Pure CD Ripper / 123 Flash Compressor / Ace Winscreen / 3D WebButton / Focus Photoeditor / Sherlock / Battery 2

Extra
Lego Designer / FPS Creator / Pivot Stickfigure Animator / Hátterek / Kapcsolódó / Képernyővédok / Képmutató / Webkitek / Cheatbook

Játszd újra
Abandoned Well / BamberMan Retro / Bombertronics / Giana's Return / Brillion / Bubble Bobble Ultima / High Noon / Jet Set Willy II / Kane / Krypton Egg / Delta / Omega / Stricky Ball '98

Így készült
The Witcher / World of Warcraft

Video
187 - Ride or Die / 25 to Life / Alan Wake / City of the Dead / Commandos Strike Force / Dark Sector / El Matador / Ghost Recon 3 / Hellforces / Huxley / Panzer Elite / Parkan 2 / Prince of Persia - K.B. / Quake IV / Sniper / Stalin Subway / Stalker / Star Wars - Battlefront 2 / Suffering - Ties that Bind / Tomb Raider - Legends / Total Overdose / Age of Pirates / APB / Ascension to the Throne / Auto Assault / City of Villains / Dark and Light / Elders Scrolls Oblivion / Exteel / Gauntlet - Seven Sorrows / Gothic 3 / Hard to be a God / Hellgate / Heroes of M&M 5 / Knights of the Temple 2 / Pathologic / Sphere / The Roots / Blitzkrieg II / Blood Magic / Brigade / Chaos League / Panzers - Phase 2 / Company of Legends / Heart of Empire Rome / Paraworld / Rise and Fall / Civilizations / Sparta Ancient Wars / The Movies / World War I / World War II / XIII Century / Avalanche Engine / PhysX video csomag / Prey E3 1998 / Xbox360

Trainer
Brave Dwarves Back for Treasures / Circulate / Close Combat First to Fight / Deadhunt / Delta Force Extreme / Dungeon Lords / Empire Earth 2 / Heavy Weight Thunder / Inagorage / Necromania Traps of Darkness / Pariah / Psychonauts / Redisruption / Rock Story / Second Sight / Stronghold 2 / Submarine Titans / Supernova Galactic Wars / Taxi 3 Extreme / Rush

Savegame
Close Combat First to Fight / Delta Force Extreme / Empire Earth 2 / Rock Story / Second Sight / Stronghold 2 / Taxi 3 Extreme Rush / Laser Squad Nemesis / Manhattan Chase / Second Sight / Super Ball Arcade

Túlélőcsomag
ACDSee / Adaware SE / Adobe Acrobat Reader / DaemonTools / DirectX / Flashget / F-Prot Antivirus / GetRight / mIRC / Motherboard Monitor / Nero / Opera / PowerTools / QuickTime / Sisoft Sandra / TotalCommander / WinAMP / WinRAR / WinZIP / WS Ftp / XNView

DRIVER
Alaplap:
nVidia - nForce 6.53 WinXP/2K WHQL

Videókártya:
ATI Catalyst 5.4 for Win2k/XP / nVidia - ForceWare 71.84 for Win2k/XP

A lemez leadásának pillanatában elérhető legfrissebb vírusellenőrző programokat futtattunk le a DVD tartalmának ellenőrzése céljából. A programok által direkt, illetve indirekt módon okozott károkért felelősséget nem tudunk vállalni. A DVD-n található saját készítésű anyagok (szöveges, képi és animációs állományok) bármilyen módon (akár Interneten is) történő felhasználása csak a Kiadó írásos engedélyével lehetséges!

A DVD a PC.GAMES térítésmentes melléklete, a Kiadó csak az összeállítás költségeit számítja fel a lap árában. A melléklet önállóan nem hozható forgalomba!

Észrevételeket, javaslatokat a melléklettel kapcsolatban a dvd@pc.games.hu e-mail címre várjuk.

2005 GAME PRESS Kft.

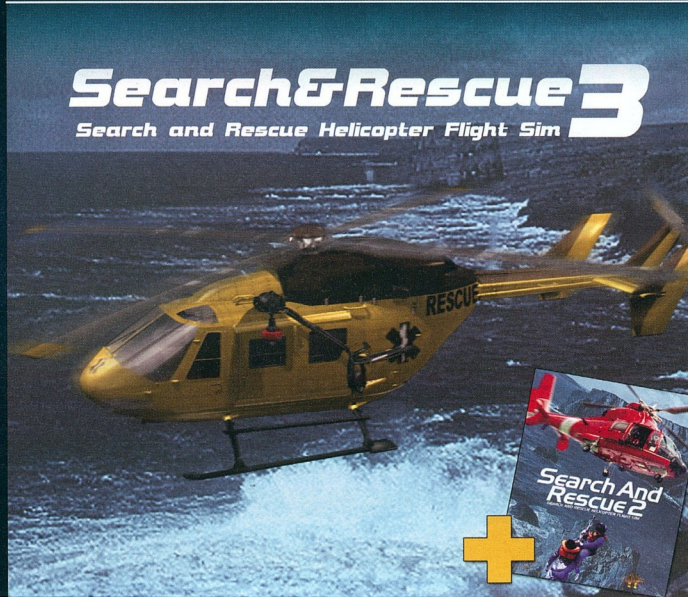
PC.GAMES DVD 2005/4

PC.GAMES DVD 2005/4

TELJES JÁTÉK:
SEARCH & RESCUE 2-3

EXKLUZÍV

E3: - TÖBB ÓRÁNYI VIDEO GYŰJTEMÉNY ÉS TÖBBEZER KÉP
JÁTÉMAGYAROSÍTÁSOK - A LEGŰJABB TERMÉS A DVD-N
ÍGY KÉSZÜLT - THE WITCHER ÉS WORLD OF WARCRAFT VIDEO
MOD - HALF-LIFE 2 (PLAN OF ATTACK), CALL OF DUTY (GERMAN FRONT)



CELERON, SZEX, GYENGÉDSÉG

Kedves Olvasók! Na ezzel rögtön a közepébe is vágtunk, mert jó lenne tudni, hogy egyáltalán vannak-e olvasók az éterben? A kérdésre mindjárt jön a magyarázat: ez a 2 hónap is úgy kezdődött, mint a többiek: ücsörögtem itthon, sétálgattam odakinn és a nyugdíjas szomszéd nénivel együtt vártam a postást. Ő a nyugdíját, én meg a leveleimet, vagyis a leveleiteket vártam. A szomszéd néni szerencsésebbnek bizonyult, miután lepasszolta a borravalót, megkaphatta a nyugdíját és már csak a gyógyszertárba kellett mennie, hogy ott elköltheesse. Egyszer én is lekísértem, de csak nyugtatót vettem a várakozástól felborzolódott idegeim csillapítására. Na szóval vártam-várakoztam, mindhiába. Semmi. Gyakorlatilag át kellett állnom hiánygazdálkodásra, bevezettem a jegyrendszert és a levéljegyeket. Feltúrtam a postafiókomat, de sajnos a gyakori Windows reinstall miatt semmit sem leltem a ládafiában. (Jó persze mondhatjátok, hogy miért nem mentem ki? Mert rendetlen vagyok, meg egyébként is!) Szóval így váltam munkanélkülivé rövid idő leforgása alatt. Sebaj, aki a munkaerőpiacon érvényesülni akar, annak gyorsan át kell tudnia képezni magát, így én is vállalkozásba kezdtem, és most elindítom ezeken az oldalakon a:

Levélírási tanfolyamot

A tanfolyam stílszerűen levelező formában kerül megrendezésre, nappali tagozat nincs és nem is lehet! Mindenkinek ajánlom, aki bátortalan és azért nem ír, annak azért, aki kritizálni akar, csak nem találja a megfelelő szavakat, annak azért és a szégyenlős lányoknak, akik szerelmes levelet írnának de nem mernek/nem tudnak/nem akarnak, nekik meg azért. Igazából adok nektek néhány levél-mintát, amit csak ki kell egészítenetek és beküldenetek. Ezzel jól jártok Ti, mert nincs vele meló és én is, mert nem rúgnak ki, ha látják, hogy hasznos munkát végzek.

Álljon itt első leckeként egy kedves, dicséről hangnemű instant, zacskós levél, amit felbontás után azonnal lehet is küldeni! Ez a levél a levélírás legegyszerűbb fokozatát képviseli, gyakorlottabbak nyugodtan átugorhatják.

Megszólítás: Kedves/szeretve tisztelt/hosszú nyakú/szépséges, de nem túl izmos Sir Thelen / Szörmétlen / Puccér / Szörtelen/! Tapasztalataim szerint a megszólítás rendkívül fontos, sokat elárul a levélíró személyiségéről, hogy milyen formában nevez engem. Legritkább a Sir Thelen, miért is hívnának így, hiszen csak ez a nevem! :) Húzd alá a neked tetsző változatot és már küldheto is!

Bevezetés: Ide a levélírás indokát kellene írni, pl.: Régóta vagyok már hűséges olvasótok/most került a kezembe a lap először egy barátomnál/unalmamban billentyűzetet ragadtam/stb.

Tárgyalás: Ez a levél gerince. A levélnek akkor is van gerince, ha nekem történetesen nincs. Ide kerül a mondanivaló fő folyama, szívesen veszem, ha a levélírók magukról írnak, visszatérő levélírók pedig éppen aktuális dolgokról. Mivel én még soha, egyetlen számítástechnikai magazinnak nem írtam levelet, ezért ennek megtöltésével nehézségeim vannak, majd egy esetleges továbbképzés után képesítést szerzek arra, hogy ezt megírjam. Nem gond, ha hiányzik, a levél ép egészet alkot tárgyalás nélkül is, csak legfeljebb nehéz lesz rá válaszolni *(nem hiszem, hogy ez neked gondot okozna : Bear)*. Esetleg lehet itt kérésekkel hozzám fordulni, mint mondjuk nagyobb oldalszám, stábfotó, poszter, több DVD vagy kevesebb levelezés, de mondjuk szólhat a fakitermelésről is *(gyönyörűen tud női aktot rajzolni, kérjetek ilyet! : Bear)*

Ha túl vagyunk a tárgyalás nehézségein, már csak a nevünket kell alá kanyarítanunk és egy kecses mozdulattal ráclickelni (remélem helyesen írtam!) a SEND-re. Ha nincs saját nevünk, használhatjuk bárki más nevét, vagy ki is találhatunk egyet.

Ezzel a legelső fokozatot kipipálhatjuk, a továbbiakban egy szinttel magasabbra tesszük a lécet és az alap levelet megbolondítjuk néhány kritikai megjegyzéssel. Mindig azt írom, hogy örülök a kritikának, de persze ez nem igaz, a kritikának senki nem örül. A megszólítás maradhat, ha a kritika éles, akkor érdemes viszont ezt már az elején tudtomra adni valahogy így:

Na te SóTalan! Bottal se piszkálnálak meg!

Ez a megszólítás már megteremtette a kritika befogadásához elengedhetetlen hangulatot és intim légkört, mintha csak egy kedves barát fedne meg. De mit lehet kritizálni? Kritizálni mindent lehet, ez benne a jó. Különösebb előképzettség sem kell hozzá, kritizálni mindenki tud. Lehet kritizálni engem (aminek még alapja is lehet) vagy bármi mást, a lapok fogását, tartalmi hiányosságokat vagy a szomszédot.
Viszont ha a szomszédot verbálisan kritizáljuk a szemébe, akkor esetleg nem várt fordulatként fejbe vághat minket valamit, amit azzal kerülhetünk el, ha csak levélben kritizálunk. Kritizálni lehet, sőt kívánatos az anonimitás szabályait betartva, névtelenül. Ellensúlyozásként azért jól eshet a levél végére néhány dicsérő szó is.

Végül a levélírás legmagasabb szintjén a csodálatosan megfogalmazott, ámbár félre küldött levelek állnak, valami ilyenre gondolok:

Kedves Csók és Patakzó Könny magazin!

Régóta vagyunk hűséges olvasóink, történeteik fölött együtt pityereg a család, de mostanában könnyeink kiapadni látszanak, veszélybe sodorva ezzel a család endogénháztartását. Sajnos meg kell állapítanunk, hogy tragikus történeteik közül soknak happyend a vége. Véleményünk szerint egy ilyen színvonalas újságnál ez nem tartható fent tovább, nekünk valódi szívfacsarásra van szükségünk. Kérjük, vegyék figyelembe igényeinket, vagy jövő hónaptól kénytelenek leszünk Önöket elhagyva előfizetni a Kórboncnokok Közlönyére.

Üdvözlettel: az xxXX család

Nos így néz ki egy kritikával megfűszerezett valódi félre küldött levél, amit természetesen nem küldök tovább, hiszen nagyon jót lehet rá válaszolni. Ezzel mára vége a teljesség igénye nélkül megrendezett gyorstalpaló tanfolyamunknak. A lehetőségek dzsungelét természetesen nem fedeztük fel teljesen, a tanultakat mindenki saját igényei szerint variálhatja. Most ti következtek, remélem kedvet kaptatok egy kis levelezéshez. A legsikerültebb levelek írói között csak most, csak nektek kisorsolásra kerülnek a következő díjak:

1. világkörüli út, szponzored zsebből by Bear,
2. lemezszerződés,
3. egy csomag túró rudi *(ma jó napom van, egyszer élünk, legyen két csomag!! Bear)*

Átjött? Akkor írjatok, hogy nekem legközelebb kevesebbet kelljen:

level@pc.games.hu
Üdv: Sir Thelen

TUTI DVD-S PC.GAMES LELŐHELYEK

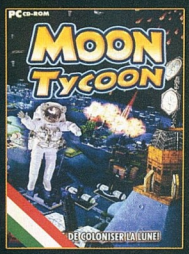
Vidéken:
Miskolc Szinvapark (Bajcsy Zs. 2-4.)
Nagykanizsa Kanizsa Plaza
Kaposvár Kaposvár Plaza
Szolnok Szolnok Plaza
Zalaegerszeg Zalaegerszeg Plaza
Debrecen Debrecen Plaza
Debrecen Cora City Press
Nyíregyháza Szegfű Plaza
Szeged Cora City Press
Budaörs Auchan City Press
Székesfehérvár Auchan City Press
Szombathely Fő tér 16. City Press
Veszprém Kossuth L. u. 1. City Press
Tatabánya Fő tér 20. City Press
Kecskemét Petőfi S.u. City Press
Eger Széchenyi u. 20. City Press
Dunaújváros Üzletház City Press
Győr Pálffy u. 2. City Press
Salgótarján Erzsébet tér 5. City Press
Dombóvár Hunyadi tér 15. City Press
Budakalász Cora
Fót Cora
Százhalombatta Piac tér
Pécs Jókai u. (Nagypostánál)
Békéscsaba Andrássy út 22.

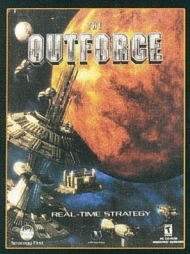
Budapesten:
IX. Boráros tér metró aluljáró Relay
VII. Blaha L. tér metró aluljáró Relay
IX. Népliget metró aluljáró Relay
III. SÜBA Rákóczi u. 36.
XXII. Campona City Press
V. Ferenciek tere aluljáró Relay
III. Árpád híd metró aluljáró Relay
I.Déli Pu. metró aluljáró Relay
XIII. Nyugati metró aluljáró Relay
IV. Újpest Központ metró aluljáró Relay
XV. Pólus Center Tesconál City Press
X. Kőbánya-Kispest metró aluljáró Relay
XIV. Örs Vezér tér Árkád Üzletház aluljáró Relay

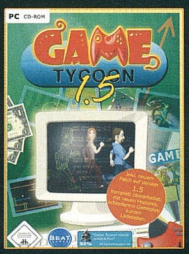
FIZESS ELŐ!
MOST AZ IGAZI!

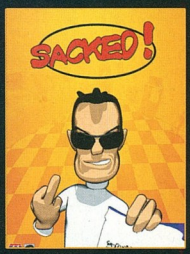
KÉRJ CSEKKET SMS-BEN: 06-30-342-1440
[NÉV ÉS CÍM, VALAMINT VÁLASZTOTT PROGRAMOK NEVE]

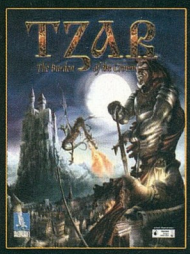
AZ EGY ÉVES DVD-S ELŐFIZETÉS MELLÉ VÁLASZTHATSZ HÁRMAT AZ ALÁBBI JÁTÉKOK KÖZÜL!











MEGÉRI? SIMÁN!

AZ RÉSZLETEKRŐL A 06-1-379-7989-ES TELEFONSZÁMON ÉRDEKLŐDHETSZ!
A JÁTÉKOKAT A CD GAMES MAGAZIN MELLÉKLETEKÉNT POSTÁZZUK.

JÁTÉKSZELVÉNYEK

BOILING POINT: ROAD TO HELL
NYEREMÉNYJÁTÉK

DUNGEON LORDS
NYEREMÉNYJÁTÉK

RAZER + ICEMAT
NYEREMÉNYJÁTÉK

GTA: SAN ANDREAS
NYEREMÉNYJÁTÉK

SAGA OF RYZOM
NYEREMÉNYJÁTÉK

SECRET OF THE LOST CAVERN
NYEREMÉNYJÁTÉK

RAZER + ICEMAT
NYEREMÉNYJÁTÉK

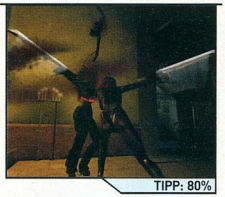
Képkitalálós játékszelvény

INFO MEGJELENÉS: 2005. AUGUSZTUS 5.

PC.GAMES ELŐZETES

BloodRayne 2

BloodRayne kisasszony meglehetősen hosszú ideje riogat minket, mármint a második rész megjelenési időpontját illetően. Most úgy tűnik, végre megtörik az a fránya átok, és még a Kristanna Loken, Michael Madsen és a szerencsétlen Uwe Boll nevével fémjelzett film megjelenése előtt megvizsgálhatjuk a kicsikét. Azt tegyük hozzá, kicsit szkeptikusak vagyunk a játékot illetően, az első rész nem győzött meg minket maradéktalanul. Mindenesetre a megjelent konzolos verziókat jól fogadták a kritikusok, most már csak abban kell bíznunk, nem egy siralmas konzol portot kapunk, hanem a dögös vámpír hölgy idomaihoz méltó kellemes átiratot.



TIPP: 80%

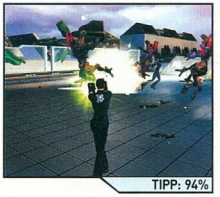
The Bard's Tale

Egy bárd bárdolatlan muzsikáját hallom… már nem is olyan távolról! Ahogy Bloodrayne, úgy a Bárd legújabb kalandjait feldolgozó játék is várat magára már egy ideje. A konzolosok legalább háromszor végigtolták már, mi csak várjuk, kornyadozva, magányosan. De eljött végre a mi időnk is, vége szakad a szürke, jófajta humort nélkülöző játékos létünknek! A játék megvalósítását tekintve nem lehetünk teljesen nyugodtak, a tartalmát tekintve azonban igen, ugyanis semmi kétségünk, az év egyik legviccesebb, kicsavart, megbolonditott ötletektől roskadozó kalandja közeleg.

TIPP: 92%

Advent Rising

„Valami egyénit csináljunk most az egyszer! Mi az, ami hiányzik a játékosoknak mostanában? Kevés a jó sztori, az ötlet, az isteni szikra? Mi lenne, ha szereznénk egy IGAZI írót? Az sem baj, ha sci-fi-ben jártas esetleg. Orson Scott Card? Gyorsan elolvasom a műveit! Mit írt eddig? Hat raklapnyi sci-fi novellát, meg regényt? Ööőő, és jól ír?" Talán valami ilyesmi hangzott el a Majesco-nál, amikor megkezdték ennek az igencsak ígéretes játéknak a fejlesztését. Mindenesetre tutira mentek, a remek sztori mellé megvették az Unreal Engine-t, hogy a tálalással se legyen gond. Ha minden jól megy, hamarosan beindul a harc a tesztelőink között, hogy ki kapja ezt az inyencfalatot…

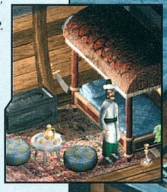


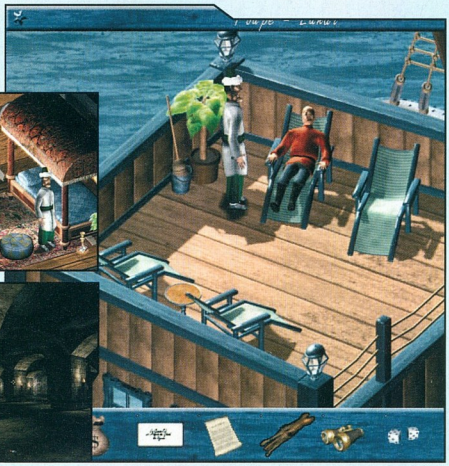
TIPP: 94%

INFO GÉPIGÉNY: P II 600 MHZ, 128 MB RAM, DIRECTX 8 KOMPATIBILIS VGA

EYE OF THE KRAKEN

A játék főhőse Edgar Delacroix egy kisvárosi gazdag család csemetéje. Nemrég diplomázott, és elindult, hogy felfedezze magának a nagyvilágot. Eleinte nehezen ment neki a beilleszkedés, de hamarosan megtalálta élete hivatását. Magánnyomozóként kezdett el dolgozni, és a munkájából kifolyóan mindenféle - de főként gyanús - elemekkel találkozott. Ezután már könnyen kiismerte magát a nagyváros forgatagában.





Montreal, az 1920-as években a bűnözés, és főleg az alkohol csempészet központjává vált. Minden megvolt ahhoz, hogy bárkiből - még a képzelőtehetség legkisebb szikrája nélkül is - egy-kettőre sikeres bűnöző váljék. Edgarnak egyre nehezebb kihívásokkal kellett szembe néznie…
Az Eye of the Kraken egy klasszikus stílusú kalandjáték, valósidejű 3D környezettel, és karakterekkel. A játékot a kameranézetek váltakozása, a különféle vágási technikák használata, és a gördülékeny animáció teszi filmszerűvé.

A DVD mellékletre bonuszként két teljes FPS játék fog felkerülni, melyet oroszhonban készítettek. A játékok érdekessége az eredeti nyelvük. Ezen kívül nem csak single player missziókat tartalmaznak, hanem komoly multis részt is, mely meglepően fejlett csapatjátékot igényel.

IMPRESSZUM

Szerkesztőség:
Főszerkesztő: Berényi Zoltán (Bear™)
Szerkesztők: Tóth Tibor (Uniq), Paczona Zoltán (Chilly), Gáspár András (Skald)
Korrektor: Jeles Attila
Tördelőszerkesztő: Gyöngy Viktor (Gyvi)
Lapreferens: Boruzs Krisztina

A szerkesztőség címe:
1041 Bp., Görgey u. 35.
Tel/Fax.: 379-7989
Levelezési cím: 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail cím: szerkesztoseg@pc.games.hu
A PC.GAMES honlapja: www.pc.games.hu

Kiadó: GAME Press Kft.
A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője

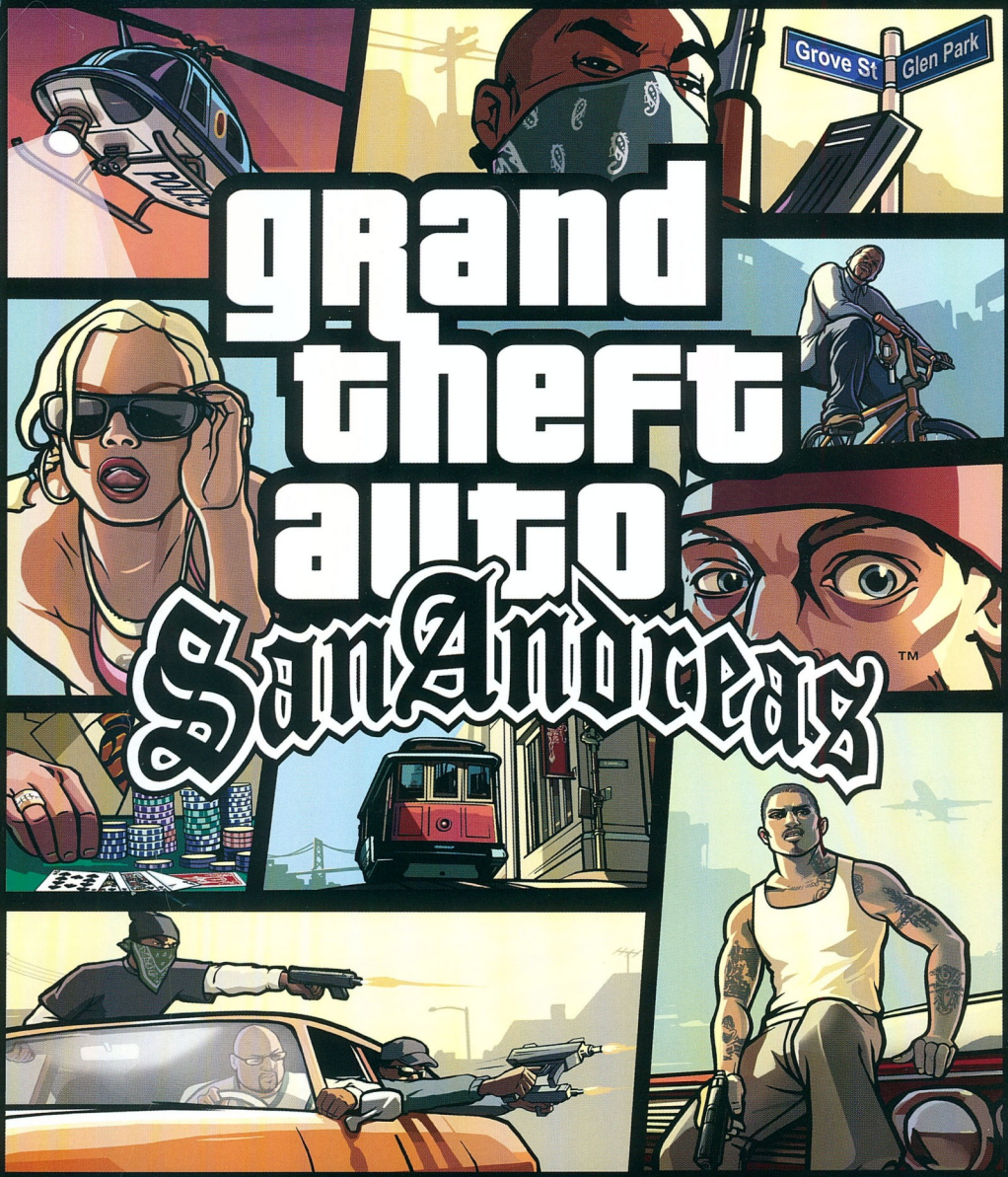
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai

Megjelenik hathetente, ára 1198 Ft (simán), 1996 Ft (DVD-vel)

Előfizetési díj a kiadónál:
12 db: 11.990 Ft, 6 db: 5.990 Ft (CD-vel)
12 db: 22.200 Ft, 6 db: 9.990 Ft (DVD-vel)

Montírozás és nyomás:
Gutenberg Press
ISSN 1587-5121

A lapban megjelenő cikkek és egyéb anyagok bármilyen felhasználása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelent hirdetéseket a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal.



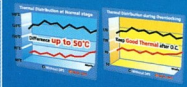
MEGJELENIK XBOX-RA ÉS PC-RE JÚNIUS 10-ÉN

WWW.ROCKSTARGAMES.COM/SANANDREAS

A JÁTÉK ZENÉJE ELÉRHETŐ AZ INTERSCOPE RECORDS KIADÁSÁBAN

XBOX PC DVD ROM INTERSCOPE 1 18+ www.pegi.info

© 2005 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, the R* logo, Grand Theft Auto and the Grand Theft Auto logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Microsoft, Xbox and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All Rights Reserved. Note: The content of this videogame is purely fictional, and is not intended to represent any actual person, business or organisation. Any similarity between any character, dialogue, event or plot element of this game and any actual person, business or organisation is purely coincidental. The makers and publishers of this videogame do not in any way endorse, condone or encourage this kind of behaviour.



Intelligence for Easier Computing

GIGABYTE i-DNA series Motherboards

synergize Performance DNA with Security DNA into fundamental intelligence technologies for the digital lifestyle.

i-DNA Natural Intelligence

Performance DNA

Ultimate performance with new platform architecture

Supports Dual Core Processor

Dual Channel DDR2 667

PCI-E x16 Graphics

SATA 3Gb/s

CPU Intelligent Accelerator 2
The most intelligent accelerator for your PC

Memory Intelligent Booster 2
Boost memory performance to its limits

Intel® EM64T Ready
Intel® Extended Memory 64 Technology
Doubles data access with 64 bits.

Security DNA

U-Plus D.P.S.*
Enhance system cooling & overclocking capability

RAID5
Smart protection & improved data access

Intel® Execute Disable Bit
Protects system from virus attacks

Xpress Recovery
Instantly recovers system files back to normal

* Not all models support the features above

GA-8I955X Royal

- Intel® 955X Express Chipset + ICH 7R
- Optimized for Intel® Pentium® Processor Extreme Edition
- Supports dual channel DDR2 667 with ECC up to 8GB
- Features GIGABYTE exclusive U-Plus Dual Power System
- Features dual Gigabit Ethernet port connection
- Integrated new generation SATA 3Gb/s storage interface
- Features with Intel Matrix Storage Technology
- Designed for Dolby Master Studio

Free! GN-BTD02 *Bluetooth USB Dongle included!!*

GIGABYTE Patented *U-Plus D.P.S. included!!*

GA-8N-SLI Royal

- NVIDIA® nForce™4 SLI™ Intel® Edition + MCP04
- Features GIGABYTE exclusive U-Plus Dual Power System
- Supports FSB1066 Intel® Pentium® D processor
- Supports Dual Channel DDR2 667 memory
- SLI™ Supports two SLI™-Ready GPUs to scale gaming performance
- Supports NVIDIA® SATA 3Gb/s and RAID for advanced storage application
- Features dual Gigabit Ethernet connection with NV firewall
- Features PCI-Express x1 and IEEE1394b interface
- Integrated high quality 8 channel Audio Codec

Supports GIGABYTE Unique Dual GPU 3D1 Series Graphics Card

Free! GN-BTD02 *Bluetooth USB Dongle included!!*

GIGABYTE Patented *U-Plus D.P.S. included!!*

SLI Multi-GPU Support

For more information, please call our distributors:

CO-RUN Export-Import Kft.
www.corun.hu
Tel.: +361-301-0600
Fax.: +361-301-0601

Specifications and pictures are subject to change without notice. All brand names and products are registered trademarks of their respective companies.

Upgrade Your Life™ www.gigabyte.com.tw

GIGABYTE™ TECHNOLOGY